

©TAITO CORP.1995

## 142-24-6

VIDEO GAME MAGAZINE "GAMEST" MOOK  
Vol.53 "RAYSTORM"

1,480YEN



# R-GRAY 1



**STORY**  
It is the year 2218, and space travel to stars has been a reality for the past 100 years. Humans moved steadily out into space, and Earth eventually controlled a Star Federation of 30 space colonies, stretching all the way to Orion. In order to maintain control of its ever-expanding territories, it put all the space colonies under strict martial law. However, the space colonies rebelled against Earth's iron control. They gathered on the planet Bealla, the most important of the colonies, established the Bealla Federation, and began their fight for freedom. They won sweeping victories, and finally defeated Earth.

Three weeks after Earth's defeat, immediately after it finished transferring all Earth inhabitants to the colonies, the Bealla Federation announced its intention to destroy the Earth. It forcibly suppressed all opposition from the colonies and then dispatched a special force to wipe out the home planet.

However, the Bealla organization had for years this possibility, and had developed the R-GRAY, a craft based on over-technology salvaged from the Bealla star system. Made up of parts from 13 different Bealla ships, the R-GRAY is the only craft able to carry out the desperate mission to combat the Bealla Federation - Operation RAYSTONAL.

## Table of Contents

Nombre	Title	Nombre	Title	Nombre	Title
2 - 3	基本操作方法	58 - 62	4~5 面MAP紹介	123 - 125	STAGE 6 攻略 R-GRAY 2
4 - 7	ゲームシステム解説	63	Back Story	126 - 128	STAGE 6 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2
8	稼ぎ基礎講座	64 - 71	4~5 面出現敵解析	129 - 135	STAGE 7 攻略 R-GRAY 1
10 - 15	1~3 面MAP紹介	73 - 78	STAGE 4 攻略 R-GRAY 1	136 - 142	STAGE 7 攻略 R-GRAY 2
16 - 24	1~3 面出現敵解析	79 - 84	STAGE 4 攻略 R-GRAY 2	143 - 145	STAGE 7 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2
26 - 29	STAGE 1 攻略 R-GRAY 1	85 - 87	STAGE 4 攻略 R-GRAY 1	147 - 149	8 面出現敵解析
30 - 33	STAGE 1 攻略 R-GRAY 2	88 - 90	STAGE 4 攻略 R-GRAY 2	150 - 154	STAGE 8 攻略 R-GRAY 1
34	STAGE 1 攻略 R-GRAY 2	91 - 94	STAGE 5 攻略 R-GRAY 1	155 - 159	STAGE 8 攻略 R-GRAY 2
35 - 38	STAGE 2 攻略 R-GRAY 1	95 - 98	STAGE 5 攻略 R-GRAY 2	160 - 161	Conclusion
39 - 42	STAGE 2 攻略 R-GRAY 2	99 - 101	STAGE 5 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	162 - 165	開発者インタビュー
43 - 44	STAGE 2 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	102 - 103	俺とランダム	166 - 167	CDインタビュー
45 - 48	STAGE 3 攻略 R-GRAY 1	105 - 111	6~7 面MAP紹介		
49 - 52	STAGE 3 攻略 R-GRAY 2	112 - 119	6~7 面出現敵解析		
53 - 56	STAGE 3 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	120 - 122	STAGE 6 攻略 R-GRAY 1		
57	得点表			表3	プレゼント



# R-GRAY Establish

## R-GRAY

実験機、R-GRAY 1、R-GRAY 2の2機

種がありそれぞれに、Type A、Type M という2タイプが存在する。一種につき3機が作られ計12機が存在する他、13番目の機体（又は0番機）が存在する。

## Lock-ON LASER

主兵器であるロックオンレーザーは、AX-11レーダー火器管制システムにより制御されており攻撃目標をロックすることで、レーザーを目標に誘導するシステムである。

しかしその制御に必要なスピードは、人間の限界を越えており、R-GRAY 1、R-GRAY 2のType Aは、強力なコンピュータサポートによってカバーし、Type Mは、C.L.Sの搭載によってカバーしている。

## AX-11

AX-11レーダー火器管制システムは、通常戦闘のモードA、対地/低空戦重視のモードB、対空戦重視のモードCの3つを状況に応じて選択可能で、それぞれに一点集中攻撃により通常の数倍の破壊力を持つ、ハイパーレーザーシステムを装備している。

レーザー方式は、多弾速射型のMT-Systemと、単弾極追尾型のMO-Systemの2種類が用意され、それを基に設計された機体に組み込まれている。

## an Electron ARMS

R-GRAYシリーズを、特異なものにしている特徴の一つとして過剰な電子兵装が上げられる。

単独による優攻任務を目的に開発されたため、大型管制機を上回る情報処理システム、ECM等を装備し、コンピュータ制御の対空火器や電子的な誘導兵器は、完全に無効化され、敵は目視戦闘を余儀なくされる。

## C.L.S(Cybernetics Link System)

R-GRAY 1/Type M及び、R-GRAY 2/Type Mに搭載されており、機動兵器の力を限界まで引き出し、人間の限界をも越える為のシステム。

22世紀に急速に発展したサイバネティクス技術は、脳以外の全てを機械化された人間を生み出すまでに至った。それは自然と脳だけを、組み込んだ機動兵器へと発展する。

しかしこういった軍の行動は、人々の激しい反発を受ける。また機動兵器に脳を組み込まれた人間たちの、精神錯乱による暴走が頻発し研究は放棄された。

## PILOT

R-GRAYパイロット13人のパーソナルデータは、一切公表されていない。男か女か、若者か老人か子供か、人間なのか？

地球とセシリアの戦いは、お互いの正義を振りかざしたものに過ぎない。この戦いは、「正義無き戦い」なのかもしれない。彼らは何故戦うのか？ 何の為に戦うのか？ これは何のための戦いなのか？

答えはパイロット（プレイヤーたち）ひとりひとりの胸の中にある。

BACK VIEW



TOP VIEW



SIDE VIEW



FRONT VIEW





# 宇宙官 養成カリキュラム

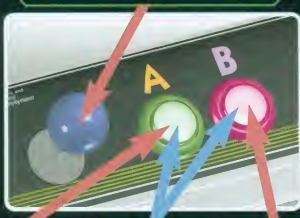
■**レイストーム**:次世代のテクノロジーを取り入れた、FX-1ボード上で動作するシューティングゲーム。画面の構成は、自機を斜め上から見おろし、自機前方をある程度見渡せるハーフトップビューを基本とする。全8ステージを、2種類の自機を操ってクリアすることが目的。この項ではその基本を知ってもらおう。

## 操作系

操作系は、MANUALとAUTOの二種類から選択できる。初心者はAUTOから、慣れたら、また、前作にあたるRAY FORCEからのプレイヤーは、MANUALを選択するといいたいだろう。

### MANUAL

#### 自機の8方向への移動



#### ショット

●同高度の敵を攻撃する。高度が違う敵には当たらないため、ロックオンレーザーと使い分けが必要。

#### スペシャルアタック (AB同時)

#### ロックオンレーザー

●高度に無関係でロックオンでき、ロックオン後攻撃できる。

### AUTO

#### 自機の8方向への移動



#### ショット + ロックオンレーザー

#### スペシャルアタック



#### AUTO

敵に照準を合わせると自動ロックオンする。

ショット押しっぱなしで自動的にレーザーが発射される。

敵が、個別に攻撃される。



#### MANUAL

敵に照準を合わせると自動ロックオンする。

Bボタンでレーザーを発射する。数がまとまると自動的に発射しよう。

まとめた数だけで一撃に攻撃。高得点を狙っていいこう。

#### ロックオンレーザーの2大活用

1 敵が攻撃する前に、先制攻撃できる



地上の敵、下方から上昇中の敵を早めに攻撃すれば展開が楽に。

2 まとめて攻撃すれば高得点が狙える



点数が倍加していくため、どれだけまとめられるかが重要。

## ロックオンレーザー



## 自機特性

自機はR-GRAY1・2の2機種から選択可能。それぞれ特性が異なり一長一短あるが、プレイしやすい点からR-GRAY1は一般プレイヤー向け、R-GRAY2はエキスパート向けといえる。

# R-GRAY1

ショットとレーザーの攻撃力の  
バランスが取れている

最大ロック数 8箇所 (初弾速5000)

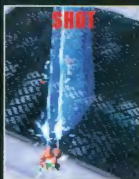
最高倍率 12.8倍



ショットはパワーアップで機体が広がっていくタイプ



ロックオン1箇所につき1本のレーザーで攻撃するため、目標を複数く攻撃可能



すべてのロックオン箇所から1本のレーザーで攻撃するため、目標をすべてに攻撃できる。また、時間がかかるとして、レーザー1発撃破もロックオン箇所を追加できる特徴を持つ。

レーザーの攻撃力を重視した機体。上級者向け。

最大ロック数 16箇所 (初弾速8000)

最高倍率 25.6倍

# R-GRAY2

## アイテム

アイテムは特定の敵を倒すと出現する。拾得すると、自機のパワーアップができる。

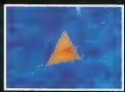
### ショット系

#### パワーアップ



●3つ取得でSHOTが1段階パワーアップ。

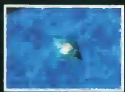
#### スーパーパワーアップ



●1つ取得でSHOTが1段階パワーアップ。

### レーザー系

#### レーザー



●LOCK ON LASERの最大ロックオン数がアップ。

### 特殊

#### フルパワーアップ



●SHOT、LOCK ON LASERが、最強状態でパワーアップ。

## その他

### スペシャルアタック



#### ストックとゲージについて

スペシャルアタックは、画面上に表示されるスペシャルアタックゲージが完全充填された状態でないと使えない。

ゲージは敵をロックオンレーザーで倒すことで充填されていく。

#### スペシャルアタックとは

画面広範囲に多数の爆発を起こし、敵に大ダメージを与える攻撃のこと。同時に、自機が無敵状態になるため、緊急回避の手段としても使える。



また、スペシャルアタックは、1つ以上ストックできない。

### ハイパーレーザー



多数の爆発を起こし、ロック可能な敵・施設を破壊する。



巨大ブラックホール状爆発を起こし、ロック箇所周囲を破壊。

その時点でロックできる最大数を1ヶ所にすべて集めることで、非常に強力な攻撃力を誇るロックオン攻撃ができる。これがハイパーレーザーだ。目標周囲のロックオン可能な敵も巻き込んで攻撃できる特徴も持つ。



## RAYSTORM

# SYSTEM FILE

### R-GRAY CAPACITY

#### ■移動スピード

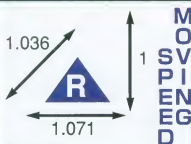
R-GRAYのスピードは縦移動よりも横移動のほうが速くなっている。特徴すべきは斜め移動。上下に動くよりも僅かながら斜めに動いたほうが速いのだ。

また、画面奥に行けば行くほど見た目は速く感じるようになるが、これは3Dで処理しているためだ。

ちなみにR-GRAY1、R-GRAY2ともに移動スピードは同じである。機体による違いはない。

#### 自機の移動スピード

上下方向：1  
左右方向：1.071  
斜め方向：1.036



#### ■当たり判定

レイストームの自機の当たり判定は少し特殊といえる。敵弾と敵本体により当たり判定が異なるのだ。

敵弾は形、大きさは違えど当たり判定は1ドット四方、つまり点である。これに自機が触れると1ミスということになる。自機の判定は正方形で、画面中央で一辺が10ピクセル程度。画面奥にいけば小さくなり、手前に来れば大きくなる。

一方、敵本体の当たり判定は円形。これに対する自機の判定も円形である。画面中央で半径は約2ピクセルだ。

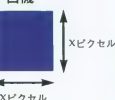
### ピクセル コンピュータ画像の最小単位 1ピクセル≒1ドット

- ▲ 画面最上段：X>10, Y>2
- ▲ 画面中央：X=10, Y=2
- ▲ 画面最下段：X<10, Y<2

#### 敵弾



#### 自機



敵によって変わる  
(円形)



半径2ピクセルの円形



敵弾に対する当たり判定

敵機に対する当たり判定

### GAME RANK

#### ランクについて

プレイ中のランクが上がる条件は3つある。先に進めば進むほど難しくなっていくが、先の面の敵が単に強いというだけでなく、同タイプの敵でも弾が速くなっている。

上がったランクを下げる方法はただ一つ。死ぬしかない。しかしエクステンションのないこのゲームであえて死ぬというのは文字通り自殺行為。一機一機を大切に、できる限り生き抜くしか道はない。

#### ゲームランク全16段階

##### [ランク上昇条件]

- ・面クリア
  - ・ノミス時間
  - ・敵破壊率が高い
- ##### [ランク下降条件]
- ・プレイヤーが死ぬ



### DESTROYPERCENTAGE

#### ステージクリアボーナス

ステージクリア時に入るボーナスは敵破壊率よりもロックオンレーザーでの破壊率を重視したほうが得策だ。なぜなら「全敵数÷倒した敵数」ゆえに、敵を一機倒すよりもショットで一機倒したほうがボーナス点は低くなるからだ。ボスに至っては、ショットで倒すと25%も落ちてしまう。高得点を狙うならば、極力ショットを撃たないよう心掛けよう。

#### ステージクリアボーナス＝敵破壊率×

ロックオンレーザーでの敵破壊率×50  
(0~500,000pts.)







## SHOT POWER

### ■ショットについて

ショットはR-GRAY 1、R-GRAY 2ともに、赤いバウアップアイテムを3個、もしくは黄色いスーパーバウアップアイテムを1個取ることによって一段階ずつ強化されていく(全7段階)。それ以降は最高1万点のボーナスアイテムになる。

R-GRAY 1の前方ショットは最終的に3本になるが、ヒット範囲が大きくなるだけで威力に変化はない。

### ショットパワーアップでの自機の変化

#### R-GRAY 1

2本のメインショットに広角サブショットがつく

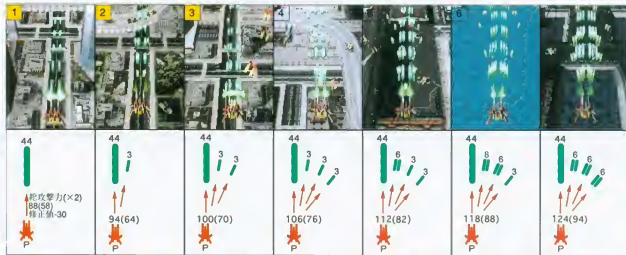
#### R-GRAY 2

レーザーにつく残像が大きくなっていく

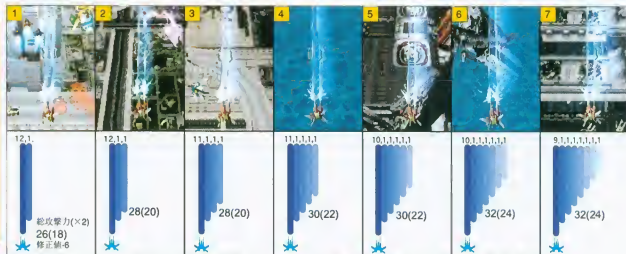
フルパワーアップアイテムは連続2回につき1つ出る。



## R-GRAY 1



## R-GRAY 2



※( )内の数値は2人同時プレイ時のものです。またこれは片側のショットのダメージです。

### ▼攻撃力単位時間 (ショット1発が出るまでの時間)

R-GRAY 1メイン	3/60sec
R-GRAY 1サブ	6/60sec
R-GRAY 2メイン	1/60sec

### ▼最強状態での1秒間の総攻撃力

R-GRAY 1	$(44 \times 20 + 18 \times 10) = 2,120$
R-GRAY 2	$32 \times 60 = 1,920$



## LOCK-ON

ロック継続時間

**6sec**

レーザー1本分の攻撃力

**512**

※R-GRAY 1、2ともに

### ■ロックオン

このゲームの醍醐味はロックオンシステム。緑のレーザーアイテムを取ることに最大ロック数が増えていき、最高でR-GRAY 1は8、R-GRAY 2は16までロックできるようになる。ロックして削し（耐久力がレーザー1発分以下の）敵にはドンドン倍率が上がり、最終的には100倍を越えてしまうのだ。

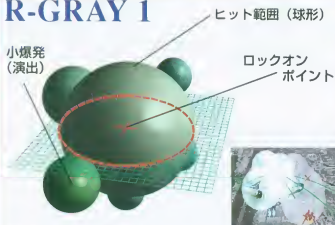
R-GRAY 2のレーザーは発射した後にも再ロック可能で、前作以上の深いゲーム性を提供してくれている。

### ▼ロック数とそれにかかる倍率

ロックオン数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
R-GRAY 1	×1	×2	×4	×8	×16	×32	×64	×128								
R-GRAY 2	×1	×2	×4	×8	×12	×16	×24	×32	×48	×64	×80	×96	×128	×160	×192	×256

## HYPER LASER

**R-GRAY 1**



総ダメージ量 =  $512 \times x + \text{時間} \times x \times 19$   
(xはロック数)

レーザー ハイパーレーザー

**R-GRAY 2**



総ダメージ量 =  $512 \times x + \text{時間} \times x \times \text{位置による倍率} \times 4$

レーザー ハイパーレーザー

	R-GRAY 1	R-GRAY 2
ヒット範囲存在時間	27/60sec	105/60sec
1/60secあたりの爆風のダメージ	19	4
レーザー攻撃 (x)	5~8	8~16
総ダメージMIN	5本で1/60sec 2,665	8本で外辺1/60sec 4,100
総ダメージMAX	8本で27/60sec 8,200	16本で爆心105/60sec 14,912

### ▲ハイパーレーザーに関する各データ

■ハイパーレーザー ハイパーレーザーは、通称「集中ロックオン」とも呼ばれ、一か所にすべてロックしてレーザーを発射することで周りを巻き込む大爆発が起り、大きな破壊力を得られるというものである。

R-GRAY 1、R-GRAY 2 双方球形のヒット範囲を持つ。球形ということは、上空の敵にハイパーレーザーを撃った場合、爆心真下の地上敵には当たらない場合がある、ということだ。

R-GRAY 2のハイパーレーザーは小型のブラックホールで、ロック数が多いほど爆発も大きくなり、爆心に近づくにつれてダメージも高くなっていく。

ハイパーレーザーで巻き込んだ敵がレーザー1発で倒れるものなら一律×64の倍率がかかる。

ハイパーレーザーの倍率

**×64 (一律)**





## SPECIAL ATTACK

### スペシャルアタックゲージ

4096



#### ゲージ上昇値

レーザー着弾 (1本) : 20

敵機破壊 (1機) : 39



#### ■スペシャルアタック

緊急回避や点数稼ぎのために随所で使うのがA+Bボタン (オートマッチはBボタン) のスペシャルアタックだ。

発動すると自機が無敵になり、左右も含めた前方の一定エリアに32発の青いレーザーを発射する。これらがランダムに弾出し、爆風に巻き込まれた敵にダメージを与える。ハイパーレーザーと違うのは爆風の判定が球形ではなく円錐だということ。つまり空中敵にも地上敵にも同等のダメージを与えることができる。

スペシャルアタックは一度使うとゲージが空になり、再びため置きなくてはならない。レーザーで敵を破壊する少しずつゲージがたまっていき、ゲージを振り切ると白く光って発動可能状態になる。

上面  
同高度

下面  
地表面

ヒット範囲 (円錐)  
計32発

※着弾点はランダム

## SPECIAL ATTACK

総ダメージ量 = 時間 × × × 7

### ▼スペシャルアタックにかかる倍率

倒した敵数	1	2	3	4	5	6	7
倍率	x1	x2	x3	x4	x6	x8	x12
倒した敵数	8	9	10	11	12	13	14
倍率	x16	x20	x24	x32	x40	x48	x56
倒した敵数	15	16	17	18	19	20	21
倍率	x64	x72	x80	x96	x112	x128	x144
倒した敵数	22	23	24	25	26	27	28~
倍率	x160	x176	x192	x208	x224	x240	x256

### ▼スペシャルアタックに関するデータ

ヒット範囲存在時間	63/60sec
1/60secあたりの爆風ダメージ	7
総発射弾数	32
総ダメージMIN	0発ヒット 0
総ダメージMAX	32発が63/60secヒット 14,112

スペシャルアタックもハイパーレーザー同様敵を倒せば倒すほど倍率がかかってくる。その上昇率はハイパーレーザーに比べるとかなり緩慢で、最高倍率は256倍までには28機のザコ敵を倒す必要がある。しかしロックしきれないほど大量の、あるいは高速の敵機やミサイルなどが出現する場所ではスペシャルアタックのほうがいい結果を得ることができる。

唯一にして最大のネックが着弾点がランダムであること。運が悪いとほとんど点が入らない。場所によっては100万以上の差がつくこともある。



# 点数稼ぎの基本講座

ここではこのゲームにおける点数稼ぎの基礎と、その概念を解説。

## 稼ぎの基本はロックオン

レイストームにおけるスコアアップは、その点数の大半をロックオンレーザーで稼出す。それほど点数稼ぎには重要となっているこのロックオンシステム、「なにを、どのようにロックすればいいの」という考え方とその概念を理解しよう。

### ●とにかくフルロックオン

R-GRAY 1なら8回、R-GRAY 2なら16回かけられるロックオン。それぞれ点数の倍率は後半にいくほど跳ね上がっていくので、まずはそれぞれの最大ロック数をしっかりかけていくことが重要だ。



R-GRAY 1なら8ロックめ、R-GRAY 2なら16ロックめの敵を確実に破壊しよう。高得点の道はここからはじまる。

### ●倍率のかる敵とからかない敵

ロックオンは、すべての敵に高度を問わずにかけることができる。しかし、ただいたすに最大ロック数ぶんロックしていけばいいわけではない。

このゲームにはロックオンに対して、耐久力を持った敵とそうでない敵がいる。基本的にロックオンレーザー一発で破れるかどうかの差なのだ。ロックオンに対して2発以上の耐性を持った敵には倍率がからまない。つまり、いくら点数の高い敵であっても、その敵がロックオン耐性値2以上の場合、後半にロックする意味がないのである。

では、ロックオン耐性が2以上の敵にはロックしないほうがいいかというそうではない。使えないどころか、逆に稼ぎの友ともいえるべき存在だ。

多量ロックとその敵自体の倍率は上がらないが、こういった敵でロッ

ク数をかせいでおいて、最後のほうで倍率のかる敵にロックする。

こうすることで、敵の少ないシーンでも高い点数でフルロックを実現することが可能となるのである。稼ぎには欠かせない要素なので、この概念はしっかり覚えよう。



▼耐久力のある敵にロックをかけてから倍率のかる敵をロックすれば……



このとおり。敵が少ないシーンでもこうやって稼こう。

### ●ロックする順番を考える

つぎはロックする順番を考えてみよう。システムのページにある表を見てもうれば分かると思うが、ロックした敵の元の点数（以下、素点）に何回めのロックだったかにより倍率がかけられ、それに応じた点数が入る。

つまりより高い点数を得ようとするれば、素点の低い敵をはじめの方でロックし、最後にその敵集団のなかで最も高い素点の敵をロックすることが理想となる。このことをよく分かっていないと、似たようなロックのかけかたになにが点数がぜんぜん安い、ということになってしまうので注意してほしい。

### ●集中ロックオンを利用する

これは主にミサイルを多く撃てく中型艦に用いる稼ぎかただが、集中ロックオンの爆風で誘爆させることによって無理矢理倍率を上げることができ

る。ステージ4、6のミサイル艦など可能。



▼まず本体に集中ロックオン。中型艦がミサイルを撃ってきたらレーザー発射。すると……

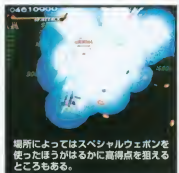


まわりのミサイルにすべて倍率がかる。

### ●スペシャルウェポン稼ぎ

このゲームでは、スペシャルウェポンでも稼ぐことができる。この攻撃は画面全体のロックオン可能な物体に反

応する。つまり、ロックオンの倍率もかかっているわけだ。シーンによってはこれ一発で数十万点稼げる地点もある。



場所によってはスペシャルウェポンを使ったほうがるかに高得点を狙えるところもある。

### ロックオン以外の稼ぎ要素

ここからは、ロックオンレーザーで得られる点数以外の稼ぎの要素につい

て見ていこう。

### ●ボスのパーツを破壊する

ボスは基本的に弱点を破壊すると、それでクリアとなる。しかし、ただクリアするだけで得られるのは特種なボスの得点だけで、破壊可能なボスのパーツの点数は入っていない。各ステージのキャラ紹介を見てもうれば分かると思うが、ボスのパーツは合計すると結構な点数になる。稼ぎたいなら、画面でもボスのパーツは可能な限り破壊するようにしよう。なお、ボスのパーツはショットで破壊しても後述のロックオン破壊率には影響しない。無理しないで、ショットで破壊するほうが楽なところはショットで破壊しよう。



パーツを破壊するのも重要な点稼ぎ。パーセンテージには書かないので、ショットも有効に活用しよう。

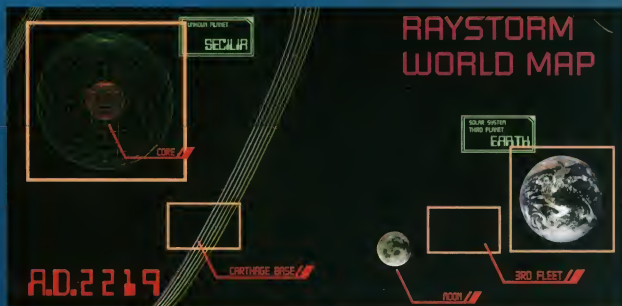
### ●シュートダウンヒットレート

このゲームでは、ステージクリア時に「敵破壊率」と「ロックオンレーザーでの破壊率」が表示されるが、これも重要な稼ぎ要素だ。両方の項目は掛け算され、この値にさらに50倍された点数がクリアボーナスとなる。

つまり、できるだけ多くの敵を破壊し（敵破壊率）、かつロックオンレーザーでの破壊率を上げればそれだけ点数はよくなる。このなかで重要なことからは、ロックオンレーザーでの破壊率だ。どんなに敵破壊率が高くても、ロックオンレーザーの倍率が落ちてしまえば意味が無い。ちなみに、そのステージでロックオンレーザーを一切使わずにクリアしてしまうと、たとえ敵破壊率が100%でもロックオンが0%なのでクリアボーナスもゼロになってしまう。気を付けてほしい。



# OPERATION RAYSTORM



## セシリア制圧作戦 遂行指令書

STAGE 1	August 4, 2219	ALBION D.U.	EARTH
STAGE 2	August 5, 2219	OLD GAUL CITY	EARTH
STAGE 3	August 5, 2219	PALMYRA VALLEY	EARTH
STAGE 4	August 5, 2219	3RD FLEET	EARTH ORBIT
STAGE 5	August 6, 2219	CARTHAGE BASE	SECILIA ORBIT
STAGE 6	August 6, 2219	ETRURIA	SECILIA
STAGE 7	August 7, 2219	JUDA CENTRAL SYSTEM	SECILIA
STAGE 8	August 7, 2219	JUDA CENTRAL SYSTEM	SECILIA



BOSS

## Pendragon



### BOSS DATA FILE

- 本機 100,000pts
- グランドゲイザー 8,000pts
- ミサイルハッチ 3,000pts
- ミサイル Opta

R-GRAY1

R-GRAY2

### TOPICS

さすがに一面だけあって難度は低めである。初プレイであっても充分クリアできる範囲だろう。稼ぐにしても、ロックの順番などを間違えてしまうことはあっても、敵機や敵弾をかくぐりながら命がけでロックしにいくという局面はほとんどない。

ボスのペンドラゴンは、突然くるビーム防壁でグランドゲイザー、そして画面外からたまために飛んできると誘導ミサイルに注意。逆に事故死以外でやられることは少ないボスだ。







## ALBION D.U

地球最後の希望、R-GRAYはアルビオンD.Uを後にする。



### Establishment

地球が連邦制へ移行したとき、政府機関は世界各地に設けられたD.U (連合特別区) に設置された。

ALBION D.U (アルビオン 連合特別区) は、そのうち科学技術を中心とした、各種の研究機関が設置されたものである。

セシリア艦隊による軌道上からの砲撃をうけなかったのは、こうした理由によるものと推測される。

R-GRAY1



R-GRAY2



最先端科学技術都市アルビオンD.U、ゆえに壊滅の危機に瀕しているのだ。



02

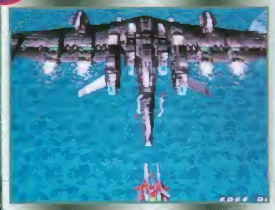
Starting Point





BOSS

### Vercingetorix



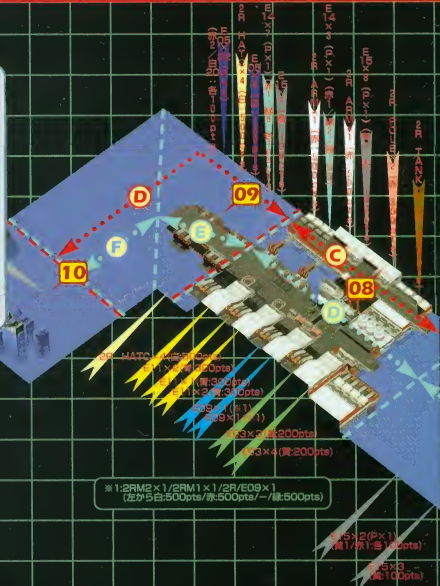
#### BOSS DATA FILE

●本体	150,000pts
●機銃レーザー砲台	3,000pts
●機銃砲台	5,000pts
●機銃	0pts

#### TOPICS

水没都市のステージ。この面も普通に敵を倒していくぶんにはあまり問題ないが、稼げを意図すると難度が激変する。難関のボスを利用してロック数を稼ぐなど、稼げに関する（ロックオンレーザーの）基本的なテクニックはここでほぼ出揃う。

ボスはパーツをはがせばはがすほど攻撃が激しくなっていく。「マニアに厳しい」ボスの典型だ。勝ち込みを調整して、いかに機銃掃射の時間を短くするかが重要になる。



※1:2RM2×1/2RM1×1/2R/E09×1  
(左から500pts/500pts/500pts/500pts)

※5×2(P×1)  
(高100pts)  
※5×3  
(高100pts)

巨大な航空機が難関しようとしている。砲台のレーザーをかくぐれ。



02

通常の通り。しかしそれは攻撃を喰われ、難関の巨大難関となった。



10





## OLD GAUL CITY

### Establishment

ゴウル市／ヨーロッパ地区の首都。  
連邦制移行時、旧フランス、ベルギー  
国境近くに新しく造られた都市。  
セシリア艦隊の地球軌道到達直後に、  
軌道上から砲撃を受ける。中心部は巨大  
なクレーターとなり、周辺部は地殻変動  
により海中に沈んだ。  
現在はセシリア軍の地球降下拠点とな  
っている。

セシリア艦隊の砲撃によりその大半が  
水没したゴウルシティが舞台となる。

August 5, 2219  
OLD GAUL CITY  
EARTH

海上を低空飛行するR-GRAYにスキ  
ュラの高エネルギー弾が迫る。



### Starting Point

R-GRAY1

R-GRAY2

201x1  
(本体20,000pts,胴体0pts,ミサイル100pts)

15x3  
(本体100pts)

ゴウル中心部のクレーター。華かなり  
らかつての繁栄の様相が残る風景だ。





バルミラ・バレー……データ上に一切ないこの渓谷にて敵の奇襲を受ける。

AUGUST 5, 2219  
PALMIRA VALLEY  
EARTH

11

11

Starting Point

R-GRAY1

R-GRAY2

高速艦ローレイと汎用人間兵船ドレイクの混合攻撃。

12

622×2  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

621スラッシュ  
(艦100pts)

622×1  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×2  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×2  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×1 (艦100pts)

622×1  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×5  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×1  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×1  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×1  
(艦本体200pts, ミサイル100pts)

622×1 (艦100pts)



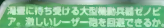
## STAGE 3



●本体	200,000pts
●望遠レーザー窓	20,000pts
●アーム部	5,000pts
●誘導レーザー発射口	3,000pts
●標高計出部	2,000pts
●翼	10,000pts
●機雷	0pts

この面はデータなしという設定。秘密裏に建設されたセシリア軍の施設ようだ。この面で出現する強敵は人型ロボットのドレイク。この敵の堅さには悩まされることだろう。しかしコイツを使わないと、中盤の100万点ボーナス(R-GRAY2)が取れない。

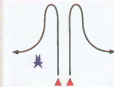
後半は滝に沿って急降下していくドラマティックな展開。ボスのゼノビアは、パーツを壊して落下させ、そのスキに次のパーツにロックするのがポイントになる。



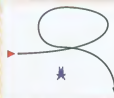


## -Coriolanus- 制空戦闘機 コリオレイナス

STAGE 1  
／上昇敵  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.



後方から低高度で出現し、宙返りをしながら上昇。左右に散開するタイプと、画面横から低高度で出現し、宙返り後上昇して画面下に抜ける。



地球連合軍及び各種兵器感度センサーで、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。非常にフランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対

## -Gorgoneion- 大型戦車 ゴルゴネイオン

STAGE 1  
／戦車  
全長：48.6 m  
乗員：3名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score



本体／200pts  
砲塔／0 pts.  
地面、レール上等を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを避けて弾を発射する。

セシリア連合地上制圧軍の主力戦車。充実した武装にEXメタル製の堅固な装甲を持つ。

セシリア連合の陸上兵力は、全てこの戦車を基にしていると思われる、あらゆる地上戦闘に見受けられる。その武装は対地、対空を兼ねており、ある意味万能戦車と言うこともできる。

## -Erinyes- 重戦闘爆撃機 エリヌス

STAGE 1  
／大型砲  
全長：68.1 m  
乗員：3名  
LockOnLaser  
耐久値／10  
Score／1,000pts.



画面左右の高高度から出現し、画面を横切りながら同高度まで降下。図の位置で停止し、8方向弾を撃った後、宙返りして画面外へ出る。

戦略爆撃機「ラースグリーズ」と共に地上制圧戦に投入されたセシリア連合の重戦闘爆撃機。強行侵入と低高度爆撃を主任務とする為、AM鋼を用いた重装甲を誇り、撃破には相当な火力の集中が必要とされる。

また対地制圧／対空用スナップウィングによって様々な局面に対応でき、戦略爆撃機で有りながら迎撃任務すら行う。

## -Oberon- 高機動戦闘機 オベロン

STAGE 1  
／同高度敵  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.

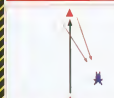


画面上部から同高度で出現、左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプとし、異なるタイプがある。

セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。

## -Radgridh- 戦略爆撃機 ラースグリーズ

STAGE 1  
／低高度敵  
全長：124.9 m  
乗員：5名  
LockOnLaser  
耐久値／2  
Score／1,000pts.



後方より出現、宙返り。攻撃はしない。

地上制圧戦に投入されたセシリア連合の戦略爆撃機。小型ながらも破壊力の大いB-X2気化爆弾を搭載し、連邦政府降伏後も抵抗を続ける地球連合軍の拠点に対する爆撃を主任務とする。地球連合軍は、組織だった抵抗をできず各個撃破されていった。

セシリア本星には、その爆撃を撤去し対空火器を装備した迎撃型があり、首都エトルリア防空に使用されていると推測されるが、元々が戦略爆撃機のため余り有効とは言えない。

## 迎撃用回転翼機 クラサス

STAGE 1  
／同高度／上昇敵  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.



同高度タイプ  
機上から出現、宙返りで停止、プレイヤーを避けて弾を発射し、飛び去る。  
上昇タイプ  
画面低高度から出現、機体を変換して上昇、プレイヤーを避けて弾を発射して見送り、飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、回転翼機。非常に優れた高機動性を誇り、主に都市や基地などの入り組んだ地形を自在に飛行できる。

しかし、ローターのような旧式のシステムで駆動しているため、外装は弱い。





### -Rafnir- 制空戦闘機 ファフニール

STAGE 1  
/ 低高度敵  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 200pts.



後方から低高度で出現。低高度のまま移動する。攻撃はしない。

セシリア本星において、空軍の主力となっていた制空用戦闘機。殖民惑星駐留軍で使用されているタイプのマイナーチェンジ版ではあるが、2連装バールガン、偏向レーザー砲などの充実した兵装により、セシリア連合が奪取後も主力戦闘機として運用されている。



### -Gorgoneion- 大型戦車 ゴルゴネイオン

STAGE 2  
/ 戦車  
全長: 46.6 m  
乗員: 3名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 200pts.



本体 / 200pts.  
砲塔 / 0 pts.  
地面、レール上等を移動。もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

セシリア連合地上制圧軍の主力戦車。充実した武装にEメタル製の堅固な装甲を持つ。

セシリア連合の陸上兵力は、全てこの戦車を基にしていると思われる、あらゆる地上戦闘に見受けられる。その武装は対地、対空を兼ねており、ある意味万能戦車と言うこともできる。



### -Oberon- 高機動戦闘機 オベロン

STAGE 2  
/ 同高度敵  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 100pts.



画面上部から同高度で出現。左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプではないタイプがある。

セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。



### -Radhgridh- 戦略爆撃機 ラズグリーズ

STAGE 2  
/ 上昇敵  
全長: 124.9 m  
乗員: 5名  
LockOnLaser  
耐久値 / 6  
Score / 1,500pts.



画面上部でプレイヤーを狙って弾を連続発射する。

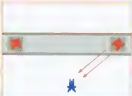
地上制圧戦に投入されたセシリア連合の戦略爆撃機。小型ながらも破壊力の大きいB X-2 気化爆弾を搭載し、連邦政府降伏後も抵抗を続ける地球連合軍の拠点に対する爆撃を主任務とする。地球連合軍は、組織だった抵抗をできず各個撃破されていった。

セシリア本星には、その爆装を撤去し対空火器を装備した迎撃型があり、首都エトルリア防空に使用されていると推測されるが、元々が戦略爆撃機のため余り有効とは言えない。



### -Laser- レーザー砲台

STAGE 2  
/ 砲台  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 300pts.



フロアの内部に格納されていて、プレイヤーが近づくとハッチが開き出現する。出現後は、プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。



### -Brutus- 迎撃用機動兵器 ブルトゥス

STAGE 2  
/ 上昇敵  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 100pts.



建造物の下等から出現、上昇しホバリングしながら連続して弾を発射する。画面上部に向かって飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、V-TOLタイプの機動兵器。充実した火力、高機動性など優れた性能を誇り、数多くの機体が地球上に配備されていたのだが、地球政府の降伏とともに、ほとんどの機体はその能力を発揮することなくセシリア連合に徴収されている。

そしてかつての主たちの反抗の牙を摘み取るべく、セシリア連合の手によってその力を利用されることになったのは運命の皮肉といえる。





### 迎撃用戦闘機 シングルーン

STAGE 2

／低高度砲  
全長: 33.2 m  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 100pts.



画面横から出現し、プレイヤーの斜して誘導し、突っ込む。画面内に入るとすぐに、弾を1発発射する。

拠点防衛を目的に開発された戦闘機で、機体の大きさと比較し高出力のエンジンを2基搭載し、運動性能は現存の戦闘機中でもトップクラスの力を持つ。特に優れた旋回能力を生かし、弧を描いた一撃離脱を得意とする。



### -Kelpie- 水上戦車 ケルビー

STAGE 2

／低高度砲  
乗員: 2名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1

Score  
本体 / 200pts.  
ミサイル / 100pts.



2Rの海面を後方から出現。前方に移動する。誘導ミサイルを発射する。

セシリア連合が対地球連合海軍戦において、「スキュラ」と共に投入した水上攻撃戦車。

通常、揚陸艇に搭載され、ステルス性、高機動性を生かして目標艦艇に接近、近接近戦を挑む戦法を取る。対艦ミサイル、フォノンメーザー砲を用いたピンポイント攻撃によって、満足な近接近戦用兵装を持たない地球連合の残存艦隊は、なす術もなく海の藻くずと消えていった。



### -Neptune-U-6812- 攻撃型潜水艦 ネプチューン級

STAGE 2

／低高度砲  
全長: 347.0 m  
乗員: 10名  
LockOnLaser  
耐久値 / 2

Score  
本体 / 1,000pts.  
ミサイル / 100pts.



海上で出現。画面上部から低高度で出現、ゆっくりした速度で画面下方に潜進する。プレイヤーに上質する誘導ミサイルを発射する。

セシリア連合主力攻撃型潜水艦。しかし実際は地球連合軍の「ネプチューン」級を徴収し使用しているに過ぎない。ステルス素材で造られたボディを持ち、目視以外の発見はほとんど不可能ともいわれる。従来の2倍の命中精度を誇る新型魚雷（ステルス性を持つ）と、特殊レーダーにより地球連合海軍掃討戦に大きな戦果を挙げた。



### -Tank- 空港の置物 (タンク)

STAGE 2

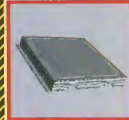
／配置物  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 400pts.



### -Pole- 空港の置物 (ポール)

STAGE 2

／配置物  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 300pts.



### -Elev- 空港の置物 (エレベーター)

STAGE 2

／配置物  
LockOnLaser  
耐久値 / 破壊不可  
Score / 0 pts.







### エレベーター の上の大型機

STAGE 2  
／配置物  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.



### -Hate-

#### 空港の置物 ヘリハッチ

STAGE 2  
／配置物  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score  
本体／300pts.



### -Arm-

#### 空港の置物 アーム

STAGE 2  
／配置物  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／500pts.



### -Skylia-

#### 水中／水上機動兵器 スキュラ

STAGE 2  
／水上、水中敵  
全長：350.5 m  
乗員：2名  
LockOnLaser  
耐久値／  
Score  
頭／20,000pts.  
ミサイル／100pts.



通常の艦艇を圧倒する機動力によって、抵抗を続ける地球連合海軍に壊滅的な打撃を与えたセシリア連合の機動兵器。

頭部と8節に別れたボディから構成される形状から、地球連合軍から「センチビード」のコードネームで呼ばれ、恐れられている。各体節から発射される水中でも使用可能なほどの高エネルギー弾には、機動兵器といえども警戒しなければならない。



### -MI-

#### 空港の置物 エレベーター横のもの

STAGE 2  
／配置物  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／300pts.



### -Coriolanus

#### 制空戦闘機 コリオレイナス

STAGE 3  
／上昇敵  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.



後方から低高度で出現し、横方向に移動しながら弾を発射する。

地球連合軍及び各殖民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦艇等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。





**-Coriolanus-**  
制空戦闘機  
コロレイナス

STAGE 3  
／上昇戦  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.



同高度で出現し、プレイヤーを誘導して突っ込む。

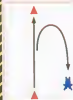
地球連合軍及び各殖民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。



**-Lorelei-**  
高速水上偵察艇  
ローレイ

STAGE 3  
／低高度機  
全長：44.5 m  
乗員：2名  
LockOnLaser  
耐久値／1



Score  
本体／200pts.  
赤いタイプ／4,000pts.  
ミサイル／100pts.  
水上で前方から出現し、上昇する誘導ミサイルを发射できる。各機で設定された移動パターンがある。赤いタイプは4,000pts.入ります。

索敵、哨戒、等を目的とする艦艇で、数量的には圧倒的に劣勢なセシリア連合の眼となって、地球連合海軍掃討戦に多大な功績を挙げた。

ステルス技術の発達により、航空機や軌道上からの偵察が困難な為このような艦艇が偵察に用いられる。武装は対地、対空を兼ねており、その意味万能戦車と言うこともできる。



**-Gorgoneion-**  
大型戦車  
ゴルゴネイオン

STAGE 3  
／戦車  
全長：46.6 m  
乗員：3名  
LockOnLaser  
耐久値／1



Score  
本体／200pts.  
砲塔／0 pts.  
地面、レール上等を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を发射する。

セシリア連合地上制圧軍の主力戦車。充実した武装にEXメタル製の堅固な装甲を持つ。

セシリア連合の陸上兵力は、全てこの戦車を基にしていると思われ、あらゆる地上戦闘に見受けられる。その武装は対地、対空を兼ねており、ある意味万能戦車と言うこともできる。



**-Drake-**  
汎用人型機動兵器  
ドレイク

STAGE 3  
／同高度 上昇戦  
全長：128.5 m  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／18  
Score／1,000pts.



同高度タイプ 画面端から同高度で出現し、プレイヤーを狙って、レーザーを3回発射する。その後プレイヤーに突っ込み、上昇タイプ 画面端から画面で出現し、上昇、突進攻撃を2回行い、プレイヤーを狙って弾を发射するタイプもある。

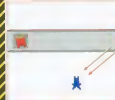
セシリア連合が独自に開発した汎用人型兵器。動力部には、B機関によって開発された技術が使われている。投入されている場所により各種

のバリエーションが存在し、宇宙用のR型、大気圏内用のA型等が確認されている。又人型機動兵器の特徴として、各種の兵装を装備可能であり、交戦時には柔軟な対応が求められる。



**88式  
対空砲台**

STAGE 3  
／砲台  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score  
本体／500pts.  
砲塔／300pts.



プレイヤーを狙ってレーザーを发射する。



**-Brutus-**  
迎撃用機動兵器  
ブルトゥース

STAGE 2  
／上昇戦  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.



建造物の下等から出現、上昇しホバリングしながら連続して弾を发射する。画面斜め上部に向かって飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている。V-TOLタイプの機動兵器。充実した火力、高機動性など優れた性能を誇り、数多くの機体が地球上に配備されていたのだが、地球政府の降伏とともに、ほとんどの機体はその能力を発揮することなくセシリア連合に徴収されている。

そしてかつての主たちの反抗の牙を掴み取るべく、セシリア連合の手によってその力を利用されることになったのは運命の皮肉といえる。



# PENDRAGON

ENEMY DATA

FRONT



BACK



SIDE



TOP



地球連合軍が地上制圧用に開発した陸上戦艦オークフィールド級 4 番艦。その巨体にもかかわらず高速で移動するため、通常爆弾及び誘導爆弾による爆撃では十分な効果を上げられない。

戦艦の側面に展開されるシールド状のビームは、対艦ミサイル等の誘導兵器に対する防御手段であると共に、低空より侵入してくる敵機に対して死の壁となる。

## 8800mmレールガン(砲塔)

攻撃方法/青い粒子弾、大型弾

高 度/同高度

Lock On Laser 耐久力/破壊不可

Score/0 pts.

本体とは独立して回転します。

破壊可能な通常弾と、破壊不可な大型弾を发射します。この部分だけ同高度で、ショットが当たります。

ATTACK.1



ATTACK.2



## ペンドラゴン



## 本体

Lock On Laser

耐久力/100

Score/

100,000 pts.

ホバークラフトの様に地面を浮遊しながら、高速で移動します。

## レーダー誘導式SAMランチャー

攻撃方法/誘導ミサイル(脚部ミサイルハッチ)

高 度/低高度

Lock On Laser 耐久力/14

Score 本体/3,000 pts.

ミサイル/0 pts.

開閉して誘導ミサイルを发射します。4本の脚部に1ヶ所づつあります。



## 近距離戦闘用ビーム防護厚度強システム

攻撃方法/レーザー(ランドゲイザー砲)

高 度/低高度

Lock On Laser 耐久力/10

Score/5,000 pts.

画面内に残りながら、プレイヤーを追尾する誘導レーザーです。

回転しながらレーザーを誘導します。

本体の左右2ヶ所に設置されています。



# 限界障壁



# 空中要塞

ENEMY DATA

## 誘導レーザー砲台

攻撃方法/誘導レーザー  
高 度/同高度  
Lock On Laser 耐久力/20  
Score/3,000 pts.

翼の後部に左右2基搭載されています。  
ハッチがついており、誘導レーザーを発射する場合にハッチを開きます。



## 300mm機銃

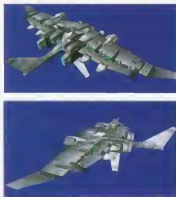
攻撃方法/通常段  
高 度/低高度  
Lock On Laser 耐久力/破壊不可  
Score/0 pts.

通常段発射砲台。  
通常段を発射します。  
通常段は破壊できません。



## 機雷放出ハッチ

攻撃方法/機雷  
高 度/低高度  
Lock On Laser 耐久力/破壊不可  
Score/0 pts.  
機体中央尾部に設置されており、機雷を放出します。



## ヴェルキングゲトリクス

## レーザー砲台

攻撃方法/レーザー  
高 度/同高度  
Lock On Laser 耐久力/40  
Score/5,000 pts.

翼の前部に左右1基ずつ計2基、搭載されています。  
回転してプレイヤーをサーチし、直線レーザーを発射します。(非誘導)



## 本体

攻撃方法/各種兵器  
高 度/同高度  
Lock On Laser 耐久力/128  
Score/150,000 pts.

## FRONT



## SIDE



## TOP



## BACK



かつて、空中戦艦という名の巨大航空機が、大空を支配した時期の末期に設計、建造された究極の空中戦艦。

しかし、建造はされたものの一度も実戦に投入されことなく数十年が経過してしまっただけで、後方に射撃可能な戦艦が追加された。ところが、この新たに搭載された兵器のため、出力不足となり、単独での発進さえできなくなってしまう。これを解決するため、宇宙戦艦に搭載されているエネルギー変換器を活用したのである。また、この変換器のありあまる出力を利用して、機体前部からフィールドを発生させ、空気の抵抗による重力低下を補っている。攻撃時には、機体上部のレーザー砲2門と、機体下部の誘導レーザー砲4門が同時に使用でき、大気艦船などの攻撃目標を、数秒の一斉射撃で葬り去ることができると思える。また、これらのレーザー砲は近戦にも利用可能で、空中戦艦の弱点だった小型機による一斉攻撃も克服している。こうして、高い攻撃性能と運動性能を兼ね備えた究極の空中戦艦が完成したのである。

# VERCINGETORIX



# ZENOPIA

地球連合軍により建造された大型機動兵器でも最も初期のタイプで、B機関によって開発された兵装システムを持つ。後に開発された同種の機動兵器の基礎となる。

この種の兵器は本来地球の防衛を主任務として開発されたもののだが、現在セシリア連合軍の地球制圧のための機動兵器として利用されている。

この巨大な機体の搭乗員は、意外なことに操縦士と火器管制官の2名である。しかし、この2人の搭乗員を育成するには、機体の建造費以上の費用と、戦闘機パイロットから厳選された人間でも最低2年間の訓練が必要である。試作機を含めて4機建造されたものの搭乗員が間に合わず、実戦配備は1機だけとなった。

## 誘導レーザー発射部

攻撃方法／誘導レーザー

高 度／同高度

Lock On Laser 耐久力/10

Score/3,000 pts.

ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを発射します。



## FRONT



## BACK



## SIDE



## アーム部

攻撃方法／レーザー

高 度／同高度

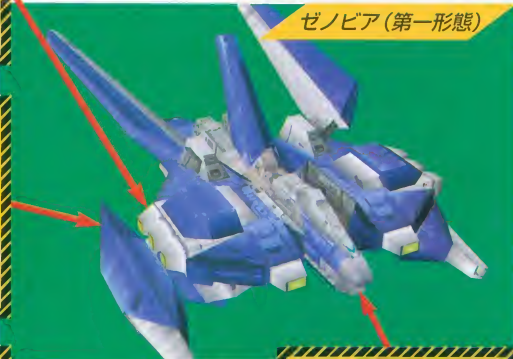
Lock On Laser 耐久力/16

Score/5,000 pts.

直線レーザーを発射します。



## ゼノピア (第一形態)



## 機雷射出カタパルト

攻撃方法／機雷

高 度／低高度

Lock On Laser 耐久力/20

Score/2,000 pts.

6ヶ所のハッチから機雷を放出します。



## 大型レーザー砲

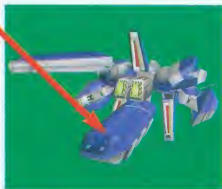
攻撃方法／極太レーザー

高 度／同高度

Lock On Laser 耐久力/20

Score/20,000 pts.

カバーを放射状に開き、極太レーザーを発射します。





## 300mm機銃

攻撃方法／通常段 2WAY、通常弾ばらまき  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力／破壊不可  
Score／0 pts.  
通常段を发射します。

ATTACK.1



ATTACK.2



## 誘導レーザー発射部

攻撃方法／誘導レーザー  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力／10  
Score／3,000 pts.  
ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを发射します。



## 本体

攻撃方法／誘導ミサイル  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力 本体／24  
ミサイル／1  
Score 本体／200,000 pts.  
ミサイル／0pts.



ゼノビア (第二形態)

## 大型レーザー砲

攻撃方法／極大レーザー  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力／20  
Score／20,000 pts.  
カバーを放射状に開き、極大レーザーを发射します。



## 機雷射出カタバルト

攻撃方法／機雷  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／20  
Score／2,000 pts.  
6ヶ所のハッチから機雷を放出します。第2段階では可動し、折れ曲がった状態になります。



# 高機動要塞



# STAGE 1 ~ 3

## OPERATION RAINSTORM



STAGE 1



August 4, 2219  
ALBION D.U.  
EARTH

STAGE 2



August 5, 2219  
OLD GAUL CITY  
EARTH

STAGE 3



August 5, 2219  
PALMYRA VALLEY  
EARTH



## STAGE 1 August 4 2219 ALBION D.U. EARTH



### R-GRAY 1 STAGE 1

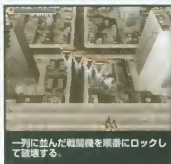
クリア優先でプレイしていればまず死ぬことはないステージだが、完璧に稼ごうとすると充分やられる可能性がある。なかなか倒れない難しさのステージである。

基本的に、スタート時は5ロックで、途中で緑アイテムを取って8ロックまでロック数を増やしていく。緑アイテムが出たら、早めに取っておかないとパターン通りにはならない。

また、STAGE 1では出てくる敵の数が少ない。倍率のかかるのは耐久値のない、戦闘機・ヘリ・戦車など。このうち、地上物の戦車が200ptsと点がが高いので、最後のほうにロックすればよい。レイストームの稼ぎの基本が、非常にわかり易くなっていると言える。ボスにたどりつくまでに、ショットは無用。ロックして倒すだけで、すべての敵を倒せる。Pointによって、逆し易い敵もいるので注意していこう。

### STAGE 1-A-area Point 1

最初に戦闘機が5機編隊を組んで飛んでくる。5つロックしてからまとめて撃破しよう。



一列に並んだ戦闘機を順番にロックして破壊する。

### STAGE 1-A-area Point 2

中型の戦闘機が出現する。この中型戦闘機は、ロック2回で壊せる（ロック耐久値が2）。倍率はかからないので、ロックしておく。そして、少し待ってから来る戦闘機の3機編隊にロックする。まとめてレーザーで破壊していこう。



中型機にロックしてちょっと待っていると3機編隊が出現。

### STAGE 1-A-area Point 3

もう1度、今度は右から中型機が出現する。ここでのPointは、あえて中型機を1回しかロックせず、残しておくのがPoint。次のPoint 4で倍率をかけるために中型機を使うのである。

というわけで、5ロックまで可能だが、ここでは中型機を1回だけロック、戦闘機をまとめて3機ロック、計4ロックで倒しておく。中型機を1回だけロックするに、中型機にカーソルが触れた瞬間にすぐレバーを入れて離れないといけない。

### Point 3 中型機を残す



▼ 中型機に1回だけロックする。



その後、3機編隊をロックし、ここでは4ロックで倒してしまふ。

### STAGE 1-A-area Point 4

先ほど残しておいた中型機を、まず1回ロックしておく。このときはまだ最大ロック数は5だが、前のPoint 3で倒した3機編隊が緑アイテムを出しているはず。画面の一番上のほうに緑アイテムは湧いている。

これを急いで取りに行く。取ると最大ロック数は8となる。ここでようやく戦闘機の5機編隊が出現するので、すべてロックしてまとめて破壊しよう。

### Point 4 アイテムを取れ!



▼ 中型機の残り1つ分をロックしておき、緑アイテムを取りに行く。



アイテムを取らないと、戦闘機を全部ロックできないぞ。

### STAGE 1-A-area Point 5

左からヘリの5機編隊が出現する。その後は、道路の上に戦車が3台走っている。戦車のほうがヘリより点数が高いので、当然戦車を最後にロックした方がよい。そこで、数を調整するために、ヘリを2機ロックして先に破壊してしまふ。このように、数を合わせるため、点の低い敵を捨ててしまふ。

### Point 5 2機を捨てる



▼ 左の2機のヘリをロックして捨てる。いわゆる、2機分捨てるということ。



ヘリから順番にロックして壊そう。





のは8ロックの重要な基本テクニックである。2機捨てた後は、残りヘリ3機と後の戦車3台をロックして破壊する。

## STAGE 1-A-area Point 6

画面の右上から中型機が出現する。この中型機は、ロックを10回しないとは破壊できない。だが、倍率をかけて倒せないで、中型機にロックして倍率を稼いだあと、戦艦機や戦車にロックして高得点を狙っていかないとけない。この中型機に何回ずつロックするかが、STAGE 1の最も重要なところである。

ここでは、中型機の他に、戦艦機が3機編隊で出現する。そこで、右上からでくる中型機を早めにロックし、4回ロックしておく。出遅れると4回ロックできないことがあるので早めに右上にておこう。

4回中型機にロックしたあとで、左上から出現する3機の編隊をロックする。このときまだ最大ロック数が6。だが、ここぞちょうど画面の一番上緑アイテムが出現する。これを3機編隊をロックしつつ取り、7回ロックしてまとめて破壊する。緑アイテムをスムーズに取らないと、戦艦機1機がロックできないので注意。

### Point 6 線を取りつつロック



▼中型機を4回ロックして、左上に出る戦艦機をロックしに行く。



3機のうちで、2機をロックしてから線をとって最後のロックをする感じ。

## STAGE 1-A-area Point 7

中型機の残り耐久値分、6回フルにロックする。そして、ここで壊してしまわずに待っていると、右下からザコ戦艦機が出現する。そこで、先頭の1機をできるだけ早くロックしてレーザーを発射する。これで最初の中型機は破壊された。

### Point 7 1機だけひっかける



▼中型機に6回ロックして待ておく。



下から戦艦機編隊が出てきたら、1機だけひっかけて急いで破壊する。

## STAGE 1-A-area Point 8

左上から中型機の2台目が出現。ここから、最初の難関だ。この中型機は、急いでロックしないと、壊せずに画面の上へ逃げられてしまう。そのため、パターンが複雑に、難しくなる。まず、中型機が画面内に出現したとき、4機の戦艦機編隊が、3機残っている。そこで、中型機にすぐ4回ロックし、次に残り戦艦機3機をロック、



新しく出現した中型機に4回ロックし、残り3機の戦艦機にロック。

まとめて破壊する(ここでは最大ロック数はまだ7)。

## STAGE 1-A-area Point 9

中型機の逃げる時間と、ザコの出現数を考えて、間に合わない分中型機に撃ち込んでおく必要がある。中型機の残りロック数6をフル活用しようとする、中型機自体を逃がしたり、戦車が最大倍率でかからなくなったりするからである。

そこで、Point 8が終わったら、できるだけ早く中型機に4回ロックして、レーザーを発射してしまう。この直後、画面の左上から4機の戦艦機編隊が出現、中型機に重なるように右へ動いてくる。

この戦艦機編隊は、あとでロックしたいため、瞬間的にカーソルを合わせないようかわさないといけない。だから、4回ロックしたらすぐレバーを上に入れてかわす。そして、そのまま時計と逆回りに円を描くように動き、編

### Point 9 4回捨てる!



▼中型機に4発ロックオンレーザーを撃ち込み、上へ上げて編隊をかわす。



▼左から右へ回り込んで、中型機に2回ロックしつつ編隊4つにもロック。



中型機は前に逃げていくので、早く下の戦車のうち1つにロックする。

隊が通りすぎた直後に中型機にロック。

中型機の残りロック分2回ロックしたら、すぐ戦艦機の4機編隊をロックする。そして最後に、地上に3台いる戦車のうち、1台をロックする。これで、最後の戦車で12800ptsが取れることとなる。

早めにこのパターンを行わないと中型機が画面の上へ逃げてしまう。中型機に、4回→4回→2回とさっしりロックできるような練習しよう。

## STAGE 1-A-area Point 10

地上戦車が2台残っているが、これは最後にロックする。少し待っていると、右下から3機の戦艦機編隊が出現。その後、左から同様に3機編隊が出てくる。最大ロック数は7なので、余計な1機分を、右下から編隊が出たときに先にロックしてしまう。

その後は、右の戦艦機2機→左の戦艦機3機→中央の戦艦機2台とロックしていけばいい。これで、最後の戦車で12800ptsが取れる。

### Point 10 左の1機を捨てる



▼下から3機編隊が出てくるので、瞬時に機捨てつつ残り2機をロック。



▼まず右の戦艦機、次に左の3機の戦艦機にロック。



最後に2台の残した戦車にロックしてレーザーを発射。



## STAGE 1-A-area Point11

ここからは、Point12で25600pts.を取れるよう、逆算してパターンを考える。結論としては、左下から出てくるヘリの戦闘機を2機ロックして爆してしまい、数を調整する。捨てるというのは、4機のヘリのうちの2機。右のヘリにかけないよう、上から回り込もう。

そうしたら、2機のヘリを最初ロック。次に、右の道路を上へ走る戦車2台をロックする。

ここで、2機のヘリに近づき、正面で待つ。するとヘリは画面の前方へ逃げていく。この直後に、道路の画面上から戦車が3台出現する。一番上に出て、できるだけ早く3回ロック。すぐレーザーを発射する。

こうすれば、前へ逃げていったヘリも削れたことになる。ヘリを前に送るときは、ある程度ヘリに近づいていれば弾を撃たれないことを覚えておこう。

## Point 11 戦車をぎりぎり前でロック



▼ヘリの4機編隊の、左の2機を捨てる。右のヘリにからかれないように注意。



▼ヘリの正面で粘ると、ヘリは前方へ飛んでいく。



カーソルは画面の一番上へ。できるだけ早く戦車をロックする。

## STAGE 1-A-area 8 Lock - Point12

左から、4機のヘリの編隊が出てくる。一番右の1機を調整のためにロックして破壊してしまおう。

そのまますぐにヘリ3機をロック、すぐ右に戻り、上から降りてくる戦車3台をロックしておく。ここで、緑のアイテムが画面上に2つ出ているはずなので、この2個を回収しつつ、画面の前方へ上っていく。ここで最大ロック数8となる。

その後、正面の建物から、左へ戦車

## Point 12 ヘリの上に戻り込む



▼左から出現してくる4機のヘリのうち、1機だけ捨てる。



▼3機のヘリをロックした後、右の戦車をロックしに行く。



▼ヘリ→戦車の順にロック。緑アイテムを取って最大8ロックにして前へ出る。



ヘリの前へ回り込みながら、出現する戦車をすぐロックする。

が出現する。この2台の戦車をロックするわけだが、早めにロックしないと下の戦車が画面外へ行ってしまふ。このとき、ロックしたヘリが正面に邪魔するような感じになる。

ここは、一番右のヘリにぶつかくらいに近づき、時計回りにヘリの後ろに回り込んでしまおうといひ。一見怖そうだが、パターンにすれば確実に早く2台の戦車をロックできる。2台の戦車をロックしたら、すぐレーザーを発射して破壊する。これで最初の25600pts.が取れる。

## STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 1

ここからは、STAGE1の最も難しい場所になる。後半面比べて、失敗しても点数は減るもの。だが最高のパターンを決めるのはかなり難しいと言える。まず理想的なパターンを紹介し、次に妥協したパターンを説明していこう。

まず、下から3機の戦闘機が出現。これをロックして、画面の中央付近で右上から中型機が来るのを待つ。このとき、左上から出現する戦車が撃つ陣に注意しよう。この弾をかわしつつ、画面の右へよりすぎないが理想。

中型機(耐久力10)は、右上から横に、左へと動いてくる。すれ違うように右へ動き、中型機に1回だけロック。お互いの相対速度が早くないと、2回ロックしてしまうのでこれが難しい。

中型機に1回だけロックしたら、右に縦一列になっている戦車の上から2台だけロック。そして次に、下に横並びになっている2台の戦車をロック。ここでレーザーを発射し、25600pts.を取る。

中型機を1台だけ早くロックするには、左寄り待ち、左に中型機を誘導しておく。そしてサッと走り過ぎる。その他に、戦車を1台ロックするパターンもある。

どちらにせよ、ここは早めにパターンを終了させないと最後のボス前のロックが間に合わない。できるだけ押されないように、早くロックを完成させよう。

## Point 1 中型機に1回だけロック



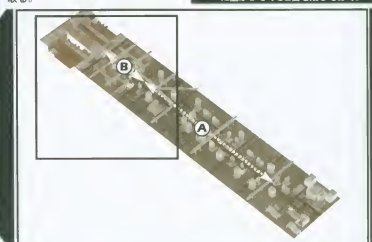
▼まず下から出てくる戦闘機3機をロックする。



▼中型機とすれ違う。1回だけロック出せるようにしよう。



戦車4台にかけてレーザーを発射。上にながっていく2台を残しておく。







## STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 2

画面上には、中型機の他に残り2台の戦車がいるはず。中型機に7回ロックして、最後の8ロック目を戦車の1台にかけよう。

### POINT 2 ロック数を調節しよう



▼中型機に7ロック。8回ロックしないように注意。



8ロック目を戦車にかけて25600pts..

## STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 3

### Point 3 できるだけ急げ!



▼中型機に2回ロック。わらわらと集まる戦闘機を先にすべてロックする。



最後に戦車をロックして、25600pts.を取る。その後、すぐ一番前へ。

ここで、中型機の耐久力は残り2。2回ロックすると、画面の左上からザコ戦闘機5機が、わらわらと出現する。中型機の出す弾をめて前に出て、戦闘機を次々とロック。最後に、残っている地上戦車をロックしてレーザーを発射し、破壊する。ここでも25600pts.を取ることができる。

ここまでのパターンは、25600pts.を3回続けて取れる優秀なパターンだが、きちとこなすのが難しいうえ、遅れると次のPoint4のロックで戦闘機を逃がす恐れがある。点は低いが、妥協パターンも示しておく。

## 妥協パターン-B-area Point 1~3

### Point 1

下から出現した3機の戦闘機をロックしたあと、右上から出現する中型機を待たずに戦車5台をロックしてしまう。地上戦車で残しておくのは、縦に並んで上へ走っていく4台の戦車のうち、一番下の1台にする。これで時間が節約できる。

### Point 1 スピード優先



▼中型機が来る前に、戦車をどんどんロックしていく。



戦車は1台しか残らない。

### Point 2

中型機に7回ロックし、残りの1ロックを、残った1台の戦車にかける。中型機の耐久値は残り3、戦車はこの時点で一掃されてしまっている。



中型機に7ロック。残り1台の戦車に8ロック目をかけていく。

### Point 3

中型機に3回ロック、左上から出現する戦闘機をすべてロックしてレーザーを発射する。ここで戦車がないので、12800pts.までしか取れない。



中型機に3ロック。小型機に残りすべてをロック。12800pts.になる。

## STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 4

できるだけ急いで画面の中央、一番前に進む。そして、1面ボスにロックして、倍率を稼ぐ。間に合うなら、3回だけボスにロックするのが理想。

それとほぼ同時に、画面上から戦闘機が5機わらわらと出現する。左右にばらける戦闘機をうまくすべてロックしよう。まとめてレーザーで破壊できれば、12800pts.が取れる。

ここは、Point1~3を手早くやらないと前に出るのが遅れ、間に合わない。また、戦闘機の動きが一定しないため、なかなか安定して成功させにくい場所だ。最低限、戦闘機を逃がして100%を取り損なわないよう、出きるだけ頑張ろう。

### Point 4 出遅れるな!



▼戦闘機の陣線が出てくる前に1面ボスに3回ロックしておきたい。



左右にばらけてなかなか全部ロックするのが難しい。

**STAGE 1 - R-GRAY 1**  
Stage Score: 340,000pts.  
Enemy Destroyed 100%  
Lock-On ShootDown 100%  
Bonus Score: 500,000pts.



## STAGE 1 August 4 2219 ALBION D.U. EARTH



### STAGE 1-A-area Point 1

最初に下からザコが5機出てくるので、これは素直にロックしてすぐにレーザーを撃てよう。

### STAGE 1-A-area Point 2

次に下から緑の中型機が出てくるが、これにはまだロックをかけずに写真1の位置で待つ。この位置なら、次に下

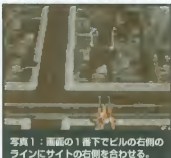


写真1：画面の1番下でビル右側のラインにサイトの右側を合わせる。

から3機出てくるザコを右の1機だけロックすることができるので、これをすぐに倒してしまおう。ボイスで「レーザー」と言っているあたりでレーザーを撃つのがちょうどよい。

### STAGE 1-A-area Point 3

このあとが少し難しい。ザコを1機

だけ破壊したら、画面の1番下を先ほど残しておいた緑の中型機のラインまで左に動き、そこから上にあがって緑の中型機に2回ロックする。

次は右に動いてザコの残り2機をロックするのだが、このとき青いザコ→赤いザコの順にロックする。これは青いザコのほうが先に画面外に逃げてしまうからである。

すぐに下に動いて右下の緑の中型機にロックをかけるに行くのだが、ザコが画面外に逃げた後、写真2のあたりでレーザーを撃てよう。このタイミングの敵は、青いザコが画面の右に逃げていくとき、右下の緑の中型機の真ん中にラインが合ったあたりがよい。

このレーザーを撃って少し待ってから、緑の中型機に1回だけロックをかける。このタイミングは自分の撃ったレーザーが緑の中型機→青いザコと破壊しにいったあと、画面右にいる赤いザコを破壊しにくくするために右下の緑の中型機を通過するくらい。緑の中型機のすぐそばにサイトを位置させて待つ。レーザーが通過したらロックを1回だけかける。

緑の中型機に1回だけロックしたらすぐに左下に向く。すると下からザコが3機出てくるので、画面の1番下で3機ともロックをかけて破壊する。

この時点でスコアが12,200pts.、画面内に赤アイテムと緑アイテムが1個ずつ出ているらパターン通りである。

### A-area Point 3



写真1：残りの2機のザコにロックしないように左に動いて、



写真2：緑の中型機とラインが合った上にあがる。



写真3：緑の中型機に2回ロックしてから青いザコ→赤いザコの順にロックして、



写真4：右下の緑の中型機目指して下にさがっていく。



写真5：写真2、このタイミングでレーザーを撃てよう。



写真6：緑の中型機をレーザーが通り過ぎた後、



写真7：緑の中型機に1回だけロックをかけて、



写真8：すぐに左に動いて画面の1番下でザコ3機にロックする。

### STAGE 1-B-area Point 1

まずは画面内に残っているアイテム2個を回収しつつ、先ほど1回だけロックして残っている右上の緑の中型機に1回ロックをかける。そして緑の中型機の右側あたりのラインを、写真3のあたりまで後ろにさがって待つ。

左上からザコが5機出てくるので、これに4機だけロックして倒す。ザコに3～4機ロックしたあたりでレーザーを撃つようにすれば、4機目と5機目がつながって出てきても4機目だけ

にロックをかけやすい。

### STAGE 1-B-area Point 2

今撃ったばかりのレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活してから、1機残っているザコにロックする。このあと左上からザコが横に並んで5機出てくるので、これが見えたらレーザーを撃てよう。

ザコを左から順に5機ロックしていくと、1番右のザコをロックしたらすぐ上にある。道路にいたる戦車3台のうち1番右の戦車にロックをかけてつな





## B-area Point 1



▼ アイテムを回収して緑の中型機に1回ロックして、



▼ 写真3、この位置でザコが出てくるのを待ち、



ザコに3〜4機ロックしたらレーザーを撃つ。

覚えてい、そこから左に動いて残りの戦車にもロックをつなげる。

この時点でスコアが42,900pts..画面内に赤アイテムと緑アイテムが1個ずつ出ていればパターン通りである。

## STAGE 1-C-area Point 1

画面内に赤アイテムと緑アイテムが1個ずつ残っているが、このうち赤アイテムだけを回収してから右に動いていく。画面右から黄色の中型機が出てきて左に動いていくので、これにロックをかけながら一緒に左に動いていく。このときは黄色の中型機にロックをかけた後、すぐにレーザーを撃つてしまえばよい。

黄色の中型機には7回ロックをかけるのだが、そのころには画面の真ん中あたりにきていたであろう、ちょうどこのあたりに画面の下から出てきたザコが3匹と、先ほど回収しなかった緑アイテムがあるはずである。黄色の中型機に7回ロックをかけてから、緑アイテムを回収しつつザコ3機にロックを

## B-area Point 2



▼ 1機残ったザコにロックして、



▼ 上から5機ザコが出てきたらレーザーを撃つてしまえ、



▼ ザコに左からロックをかけてつなげていけ、



3台の戦車は右から左につなげていく。

つなげて破壊する。

## STAGE 1-C-area Point 2

そのあと右に動いて、残った黄色の中型機に3回ロックしてサッサと破壊してしまえ、画面内に残っているハズの黄アイテムを回収する。

この黄アイテムを回収した時点でスコアが61,300pts.ならばパターン通りである。先ほどのB-area終了時は少し忙しいので、ここで確認するのもよいだろう。

## C-area Point 1



▼ 赤アイテムだけ回収してから右に動いて行え、



▼ 黄色の中型機にロックをかけたらすぐにレーザーを撃つて、



▼ ロックをかけながら一緒に左に動いて7回ロックをかけた後、



緑アイテムを取りながらザコ3機にロックをつなげる。



黄色い中型機をサッサと倒して黄アイテムを回収する。

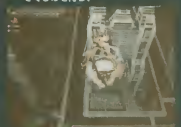
## STAGE 1-C-area Point 3

次は写真4の位置で待ち、黄色の中型機が出てきたら右に動いていくので、ロックをかけながら右について行く。この黄色の中型機に6回ロックをかけた後レーザーを撃つて、右下から4機出てきたザコが左にいたので、左に動いてこれにロックをかけて4機とも破壊する。

## C-area Point 3



▼ 写真4、この位置で黄色の中型機が出てくるのを待ち、



▼ 黄色の中型機に6回ロックしたらレーザーを撃つて、



ザコ4機につなげていく。

## STAGE 1-C-area Point 4

そのあとすぐに、画面中央に止まっている黄色の中型機にサイトを合わせて4回ロックする。このとき少し遅れていると左からザコが4機出てきて黄色の中型機に重なるので、黄色の中型機に4回ロックする前にザコにロックしてしまう。ここは無理して一気に4回ロックしようとするに、写真5のように少し上にあがってサイトを黄色の中型機からはずして、ザコが右に通り過ぎてから下に下がって黄色の中型機にロックする。

しばらくすると黄色の中型機は羽を広げて通常弾を撃ってくるが、黄色の

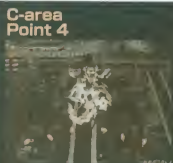




写真5、少し上にあがってザコをやり過ごす。

中型機の正面にいれば弾が飛んでこないで安全である。黄色の中型機が羽を閉じたらレーザーを撃って、右に動いてザコ4機にロックをつなげる。さらにザコの4機目にロックをかけたあと、左上に動いて道路にいる戦車3台のうち右と真ん中の2台にロックをつなげて破壊する。

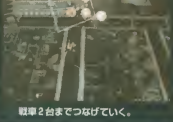
この時点でスコアが126,700pts.、画面内に赤アイテムが1個出ていればパターン通りである。



▼黄色の中型機が羽を閉じたらレーザーを撃ち、



▼右に動いてザコ4機にロックをつなげて、



戦車2台までつなげていく。

## STAGE 1-D-area Point 1

画面内に残っている赤アイテムはまた回収しに行かないで、写真6の位置でしばらく待つ。これは赤アイテム



写真6、下のほうに見える画面中央の道にラインを合わせる。

を左に誘導するためである。画面右下からザコが3機出てきたら右に動いてロックをかけに行き、すぐにレーザーを撃って3機とも破壊してしまう。

## STAGE 1-D-area Point 2

このあと左に動いて赤アイテムを回収するのだが、このとき道路にいる戦車にロックをかけないようにする（アイテムを左に誘導したのはこのため）。赤アイテムを回収して、先ほど撃ったレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活したら、下からあがってきたザコ3機にロックをかける。このときロックをかける順番は、写真7のよう



写真7：真ん中→左下→右下の順にロックしていく。

に真ん中→左下→右下とかけていく。これも左下のザコが右下のザコよりも先に逃げてしまうからである。

次は画面真ん中あたりにいる戦車にロックをかけて、下にさがって写真8の位置で少し待つ。これは次のところであまり画面を左にスクロールさせないためである。少し経つと画面左からザコが4機出てくるので、この1機目が見えたら左に動いてロックをかけに行き、ザコ4機を右から順にロックしていき、4機目のザコをロックしたらレーザーを撃ってしまう。

このレーザーを撃ったらすぐに右に動いて、道路にいる戦車2台にロックをかけてつなげる。この赤い戦車が緑アイテムを出すので、急いで回収する。

この時点でスコアが162,500pts. ならばパターン通りである。

## D-area Point 2



▼戦車にロックしないように赤アイテムを回収して、



写真8、この位置でザコが出てくるのを待ち、



▼ザコを4機ロックしたらレーザーを撃って、



▼右に動いて戦車2台にロックをつなげる。

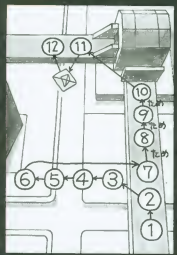


この緑アイテムはすぐに回収しに行く。

## STAGE 1-E-area Point 1

このareaはロックする順番をイラストにしたので、これを見ながら読んでいってもらう。

## E-area



緑アイテムを回収したら急いで右に動き、写真9の位置で待つ。この道路に画面上から戦車が3台（イラストの戦車1、2、7）出てくるのだが、このうち手前の2台（戦車1、2）だけロックしたら真下にさっさと行く。

そして3台目の戦車（戦車7）の黄色いレーザー弾を真下に撃たせたら、左に動いて行く。画面左からザコが4機（ザコ3、4、5、6）出てくるので右のザコから順番にロックしていき、4機目のザコ（ザコ6）にロックしたらレーザーを撃ってすぐに右に動いて行く。

ここからちょっとテクが必要で、まずは先ほど残した戦車7にロックをかける。次にロックするのは、この上に3台縦に並んでいる戦車のうち1番手前（戦車8）の位置で待つ。これはすぐにロックをかけるに少し待たなくてはならない。理想としてはレーザーが戦車7を倒したあと画面外に消えていくとあるので、これがギリギリ戻ってこれる（ロックオンがつながっている）タイミングまで待ってから戦車8にロックをかけるのである。

このタイミングは体で覚えてもらわないといけないのだが、このあと戦車8→戦車9、戦車9→戦車10とロックしていくところも、この「ため」をしながらかくしていかなくてはならない。

戦車10をロックしたら急いで左上に動き、建物から出してきた戦車2台（戦車11、12）のうち右側にいる戦車（戦車11）にロックをかける。このとき自機の下に横に、すでに破壊している戦車2の出した緑アイテムが





## E-area Point 1



▼写真9. この位置で出てきた戦車にすぐロックして。



▼戦車2台にロックしたら下にさがって、真下に弾を撃たせる。



▼すぐに左に動いてガコ4機にロックしたらレーザーを撃って。

あはすなので、これを左に動きながら取ってロックオン数を1つ増やして戦車11にロックをかけてつなげる。ここは多少遅が絡んで、戦車7～戦車10のところでいつも通り「ため」ていても、レーザーがすぐに画面外に消えてしまうことがある。ロックオンレーザーの動きはランダムなので、こんなときは「ランダムです」と言いながらあきらめるしかない。

この時点でスコアが236,900pts. ならばパターン通りである。

## STAGE 1-F-area Point 1

まずは写真10の位置で待ち、下から出てくるガコ3機にロックする。すぐ上にあがって、戦車にロックをかけるようにサイトに右上の戦車のさらに上を通るようにして画面の1番右に移動する。

右から黄色の中型機が出てきて左に動いて行くので、ロックをかけながら一緒に左に動いて行く。と言ってもこの黄色い中型機には3回しかロックをかける必要で、少し左に動いたらすぐ



▼すぐ右に動いて戦車にロックをかける。



▼このあたりは「ため」ながらロックしつづけていく。



最後は緑アイテムを取りつつロックをかける。

右に動いて3回以上ロックをかけないようにする。ここは黄色の中型機にロックしたら、すぐにレーザーを撃ってしまう。

このあと道路に縦に並んでいる戦車4台に上から順にロックをかけてつなげていき、4台目の戦車にロックしたら左に動いて横に2台並んでいる戦車にもロックをかけてつなげる。

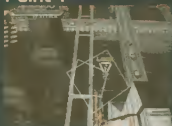
## STAGE 1-F-area Point 2

このあと残っている黄色い中型機に7回ロックしてレーザーを撃ち、すぐに左に動いて黄色の中型機の出す弾の外側に抜けてから上にあがっていく。すると画面左からガコ5機出てくるので、これにロックをかけてつなげていきすべて破壊する。

## STAGE 1-F-area Point 3

このとき画面内に黄アイテムが残っているの、これを回収してから上にあがっていく。ここは連収重視なので、

## F-area Point 1



▼写真10. この位置で下から出てくるガコ3機にロックして。



▼ロックしないようにサイトに戦車の上を通るように右に行き、



▼黄色の中型機に3回ロックしたら少し右に動いて。

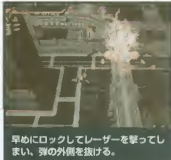


戦車を上から順にロックしてここまでつなげる。

上にあがっていく動きの流れの中で黄アイテムを回収するような感じでないといけない。ガコの出たときと黄アイテムの動きが悪い場合には、自機から少し遠いところに黄アイテムが出てしまっている場合がある。このときは黄アイテムを無視して上にあがっていてもよいだろう。

上にあがったら、画面の真ん中1番上に見えるボスの脚部ミサイルハッチにロックして、すぐにレーザーを撃ててしまふ。そしてこのあと出てくるガコにロックをかけてつなげていき、すべて破壊していく。

理想的な形はボスに7回ロックして



早めにロックしてレーザーを撃ててしまふ。弾の外側を抜ける。

からガコ5機にロックすることだが、実際には脚部ミサイルハッチにロックをかけているときにガコが出てきてしまふ。ガコにロックをかける前に脚部ミサイルハッチに7回ロックすることが難しい。よってこのareaはPoint 1から早め早めに動いて行かなくてはならない。

この時点でスコアが373,100pts. ならばパターン通りである。

## F-area Point 3



▼できれば黄アイテムを回収して、



▼ボスにロックをかけたならレーザーを撃ててしまふ。



ガコにロックをつなげていく。

**STAGE 1 - R-GRAY 2**  
 Stage Score: 373,000pts.  
 Enemy Destroyed 100%  
 Lock-On ShootDown 100%  
 Bonus Score: 500,000pts.





## STAGE 1 BOSS Pendragon ペンドラゴン

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
近接戦闘用ビーム防衛装置システムX2 (グランドゲイザー砲)	1	レーザー	10	5,000pts
レーザー誘導式SAMランチャーX4 (胸部ミサイルハッチ)	-	—	14	5,000pts
8800mmレールガンX3	2	ミサイル	1	0pts.
	3	青い粒子弾	—	—
	4	大型弾	—	—
本体	-	—	100	100,000pts

### 攻撃パターン

1→2→2+3→4→1へ戻る



攻撃パターン: 1  
グランドゲイザー砲



攻撃パターン: 2  
ミサイル



攻撃パターン: 3  
青い粒子弾 (弾は破壊可能)

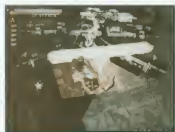


攻撃パターン: 4  
大型弾

### 攻撃パターン1 ／レーザー

この砲台は1回目と2回目はレーザーを2発撃ってくるのだが、3回目以降はレーザーを4発撃ってくるようになる。まあ普通にやっていれば3回目のレーザーを撃たれる前にこの砲台を破壊できると思うので、1回目と2回目のときの逃げ方について書いていく。

このレーザーは自機を狙って撃ってくるのだが、写真のように砲台の正面



この位置にいればレーザーを真横に撃つので、安心して撃ち込める。

で、砲台と画面下の真ん中あたりに自機を位置させておけば関係ないところにレーザーを撃ってくれるので撃ち込みに専念できる。

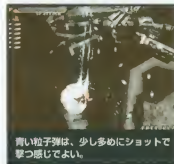
### 攻撃パターン2 ／ミサイル

誘導ミサイルはショットで破壊することができるので、R-GAY 1で少しパワーアップしている状態ならば、ショットを撃ちっぱなしでまったく動かなくても大丈夫である。R-GAY 2の場合でも、真横からミサイルにぶつかっていくようにしなければまず死ぬことはないが、危険な軌道のミサイルは一応ショットで撃ちにいこう。

### 攻撃パターン3 ／青い粒子弾

この青い粒子弾もショットで破壊することができるので、パターン2の誘導ミサイルと同じようにショットを撃ちっぱなしでいけばあまり問題ない。

ただ、R-GAY 2の場合は特にそうなのだが、誘導ミサイルは「ほとんど死ぬことはない」のに対して、青い粒子弾は「気を抜いていると死ぬ」のである。誘導ミサイルのときよりも少し多めに、自機を狙ってきそうな弾をショットで破壊しておこう。



青い粒子弾は、少し多めにショットで撃つ感じだよ。

### 攻撃パターン4 ／大型弾

この攻撃自体非常に避けやすく、このときはミサイルハッチからの誘導ミ

サイルも飛んでこないで、本体やパーツに撃ち込むチャンスである。

画面の上の方にいくと弾の間隔が狭くなるが、十分に避けるスペースはあるので大丈夫。

パターン3と4の攻撃をしてくる砲台は、ロックをかけることができるのだが破壊することはできない。砲台にロックをかけてレーザーを撃ち込んだ場合、本体のダメージになっている。

また、このボスの弱点にはショットが当たるので、ある程度ダメージを与えたらショットを撃ち止めてロックをかけて破壊する。

**STAGE 1 - R-GRAY 1**  
BOSS Score: 130,000pts.  
Total Score: 970,000pts.

**STAGE 1 - R-GRAY 2**  
BOSS Score: 130,000pts.  
Total Score: 1,003,000pts.





## STAGE 2 August 5, 2219 OLD GAUL CITY EARTH



このステージは、前半面にしては難しく、またちょっとしたミスで点数がかなり落ちる（特にステージ後半）ので、絶対にロックのかけたミスをしないようにしよう。

### STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 1

まず、ステージが始まると画面下より蛇のような中型機（以下蛇）が、画面上の左右から戦闘機が3機で、その

戦闘機3機はショットで倒し、その

#### Point 1 蛇のミサイルで爆ごう



▼蛇に4回ロックをかけたならミサイルが発射されるのを待ち、



ミサイルが発射されたらロックをかけてレーザーを発射。

あとで蛇に4回だけロックをかける。ロックをかけるときは、蛇の頭部をサイトが横ぎるような感じでロックをかけにいき、蛇にロックがかかり始めたら瞬自機の動きをとめてロックを4回かける。4回ロックがかかったらそのまま動き、ミサイルを撃つのを待とう。

蛇がミサイル（計4発）を発射したら、この4発にロックをかけレーザーを発射しよう。

レーザーを発射したあとは、戦闘機の出すパワーアップ赤を回収しよう。

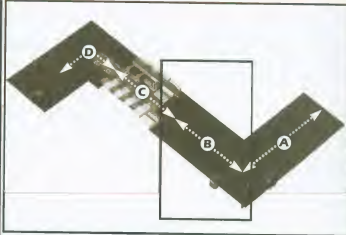
### STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 2

パワーアップ赤を回収したら、蛇の胴体の上に順にロックをかけレーザーを発射しよう。ここで胴体部分を破壊しておくのは、このあとのロックをかけるところで胴体部分があると邪魔だからだ。

胴体部分にレーザーを発射したら、すぐに上に移動し蛇の頭に5、6回ロックをかけよう。ロックをかけ終わるころに戦闘機3機が左右からでくるので、こいつらに残ったロックをかけレーザーを発射しよう。

この戦闘機は、出現のしかたや動きがパターンにならないが、なんとか12,800pts.を取っておこう。

ちなみに、ここで蛇にロックを5回しかけなかったときは、蛇の耐久力が1、2発だけ残っているはずなので、



レーザー発射後に蛇にロックをかけにいき、逃げられる前に倒しておこう。

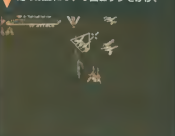
### Point 2 6,400pts.と 12,800pts.さえとればいい



▼まず蛇の胴体部分を破壊し、



▼蛇の頭部に5、6回ロックをかけ、



残りのロックを戦闘機にかけてレーザーを発射する。

### STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 3

このPointは、出現する敵とその出現のしかたがPoint1と同じなので、Point1と同じことをやればいい。

### STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 4

Point4の中型機にレーザーをうちこんでいると、もう1機中型機が画面左からでくるので、最初の中型機を破壊したらこの中型機に6回ロックをかけよう。

このあとに、画面上の左右から戦闘機がわらわらとでくるので、こいつらのうち2機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

やはりこの戦闘機もパターンにならないので、Point2やPoint4のところに比べればそんなにキツくはないだろう。

レーザー発射後は、残った戦闘機をショットで処理しよう。なお、戦闘機2機にロックして倒すところを早早く

### Point 3 戦闘機2機をちゃんとロックしよう



▼この中型機にロックを6回かけ、



あとは戦闘機2機にロックをかけてレーザーを発射。



こなしていると、ここでパワーアップ線をだす赤い戦闘機がでてくるぞ。

## STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 1

このB-areaに入ると自機が旋回して道路が変わるのだが、この旋回しているときに、画面中央あたりに潜水艦がいるので、まずはこいつを倒す。なお、潜水艦の耐久力はレーザー2発分だ。

潜水艦を倒したら、画面右下へと自機を移動させ、画面右下からでてくる中型機を倒しにいこう。中型機を倒すときには、ロックをかけながらショットで撃ち込み、ロックがかからなくなったらショットを撃つのをやめてレーザーを発射しよう。

次に、今度は画面左上のほうから中型機がでてくるので、まずはこいつに2回だけロックをかけよう。

2回ロックをかけたら、画面右のほうにいる潜水艦に2回ロックをかけよう。この潜水艦は、蛇と同じようにミサイルを4発撃ってくるので、ミサイルが発射されたら4発すべてにロックをかけてレーザーを発射しよう。

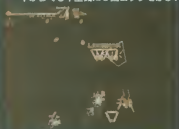
### Point 1 中型機もちゃんと破壊しておこう



▽この中型機はレーザーでとどめをさそう。



▽右下からくる中型機を破壊したら、左下からくる中型機に2回ロックをかけ、



潜水艦とこのミサイル4発にロックをかけてレーザーを発射しよう。

## STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 2

Point1でレーザーを発射したら、そのまま自機を上に移動させよう。すると、そこには潜水艦がいるので、まずこいつに2回ロックをかけよう。

このあと、画面右下と左下から水上戦車が3機ずつでてくるので、左下からくる3機→右下からくる3機の順にロックをかけレーザーを発射しよう。

レーザー発射後は、Point1で2回ロックをかけた中型機を倒しにいこう。

### Point 2 中型機の弾に気をつけよう



▽まずはこの潜水艦に2回ロックをかけろ。



▽次にこの水上戦車×3にロックをかけ、



中型機の弾をよけつつこちら側の3機にロックをかけてレーザーを発射するぞ。

## STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 3

Point2で中型機を倒したら、画面の左上にいる潜水艦にロックをかける。

潜水艦に2回ロックをかけたら、画面の下からでてくる水上戦車6機にロックをかけてレーザーを発射しよう。水上戦車にロックをかけるときは、左右に小刻みに動いてロックをかけていくといいぞ。

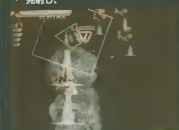
レーザーを発射後、ロックをかけて

いた潜水艦が沈む寸前にミサイルを撃つので、このミサイル4発にロックをかけてレーザーを発射しよう。

### Point 3 レーザーを早く撃つとミサイルが出ないぞ



▽このようにロックをかけてレーザーを発射し、



潜水艦の発射したミサイル4発にロックをかけてレーザーを発射しよう。

## STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 4

こもPoint3と同じように、潜水艦に2回ロック→水上戦車6機の順にロックをかけてレーザーを発射しよう。特に問題はないはずだ。



Point4はこんな感じにロックしよう。



## STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 5

ここでは、画面内にいる潜水艦2隻のうち左側のやつに2回ロックをかける。ロックをかけたら画面の一番下までさがり、ここで出現する戦闘機を1、2機倒してから右側の潜水艦に2回ロックをする。

あとは、右側の潜水艦がミサイルを

### Point 5 ステージ2で一番きつところかも...



▽まずはこの潜水艦にロックをかけ、



▽この位置で戦闘機を1、2機撃つ。



あとは右の潜水艦とミサイルにロックをかけレーザーを発射。





撃ってくるのを待ち、ミサイル4発にロックをかけてレーザーを发射しよう。

ここは、戦闘機の体当たりがかなりキツイので、つねにショットを撃っておいたほうがいいぞ。

レーザーを发射したあとは、残った戦闘機をショットで処理する。最後のほうにでてくる赤い戦闘機を倒したら、すぐに画面を左に引っ張っていい。これは、この赤い戦闘機の出すパワーアップ赤を誘導するためだ。

## Point 1 戦車2台は切り捨てる



▼まず、この戦車2台にロックしてレーザーを发射しよう。



▼戦車4台にロックをかけたつパワーアップを回収し、



タンク×3→緑色の戦闘機の順にロックをかけてレーザーを发射。

## STAGE 2- C-area 8 Lock - Point 1

このPointには、画面左に戦車4台、中央に戦車3台、右にタンクが3個あるのだが、まずは左の戦車4台のうち前の2台にロックをかけてレーザーを发射する。これは、敵数を調整するために切り捨てるからだ。

次に、左の戦車の残りの2台→中央の戦車3台のうち前の2台→右のタンク3個の順にロックをかけていく。最後に、このあとに出てくる緑色の戦闘機にロックをかけレーザーを发射する。中央の戦車2台にロックをかけるとき、ちょっと先ほど出した、パワーアップ赤が流れてくるはずなので、ちゃんと回収しておこう。

## STAGE 2- C-area 8 Lock - Point 2

Point 2 ショットを撃ちながらロックをかけていこう



▼戦車→ボール×2の順にロックをかけていき、



ショットを撃ちながら緑色の戦闘機→黒い球×4の順にロックをかけていこう。

Point 1でレーザーを发射したら、残っている中央の戦車1台にロックをかけ、次にそこの先、画面右にあるボール×2にロックをかけろ。あとは、緑色の戦闘機→画面左にある黒い球×4にロックをかけてレーザーを发射。

なお、ここでロックをかけるのが遅れると、このあとに出てくる戦闘機に8発目のロックがかかってしまうため、黒い球×4にロックをかけるにいくときは、急のためショットを撃ちながらロックをかけていくといいぞ。

レーザー发射後は、戦闘機をショットで倒していこう。この戦闘機の中にもパワーアップ赤を出すやつがいるので、逃さないようにすること。

## Point 3 アームは最後にロックをかけよう



▼レーザー砲台のレーザーを中央で待ちかまへ、



▼レーザーを撃てたら左に動いてかわし、



▼レーザー砲台×3→戦闘機の順にロックをかけていく。



最後にアーム×2にロックをかけた後レーザーを发射だ。

## STAGE 2- C-area 8 Lock - Point 3

Point 2を抜けたらレーザー砲台が2個出てくる場所になる。ここでは、まず画面の中央で砲台の撃ってくるレーザーを左に動いてかわす。そうしたら、レーザー砲台を左→右の順にロックをかけるようにする。このときにPoint 2で出したパワーアップ赤を回収する。

次に、そのまっ上に移動し、もう1つのレーザー砲台にロックをかける。そのあと、少し右に動いて低空より上昇してくる戦闘機3機にロックをかける。

最後に下のアーム→上のアームの順にロックをかけてレーザーを发射しよう。

## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 1

ここでは、まず2個あるレーザー砲台を右→左の順にロックをかける。

次に、画面下のほうにボスがいるので、こいつにロックをかける。ボスのいるところまで自機を移動させたら、まず本体にロックを3回かけよう。ロックを3回かけたら、あとは一気に左上に動こう。すると、ボスの肩の砲台に1回→ハッチ×2の順にロックがかかるので、ここでレーザーを发射。

ちなみに、このときにでてくるボスにロックがかけられるのは、本体と左右の肩の砲台の3カ所だけだ。

## Point 1 ただ左上に動いていい



▼レーザー砲台×2にロックをかけた後ボス本体に3回ロックをかけ、



あとは一気に左上に動いてロックをかけていきレーザーを发射しよう。



## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 2

ここでは、最初に右肩の砲台に7回ロックをかけたいくのだが、その前にほとんどで戦艦機がだしたパワーアップ赤を回収しておく。

パワーアップ赤を回収後は、ボスの右肩の砲台に7回→滑走路の右端にあるハッチ2個のうち手前の1個にロックをかけてレーザーを発射しよう。

### Point 2 パワーアップ赤を回収するのを忘れず



▼パワーアップ赤を回収してから、



右肩の砲台に7回→ハッチとロックをかけていこう。

## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 3

Point2でレーザーを発射したら、再びボスの右肩の砲台にロックをかけたいく。ロックを3回かけたら、少し右に動いて画面の左右から出てくる戦艦機をショットで撃つ。

このとき、先ほど破壊したハッチの所にも目を配り、そのハッチがあった場所から戦艦機4機が上昇してくるのを見えたらショットを撃つのをやめてこの戦艦機4機にロックをかけにいこう。

この4機の戦艦機は、左下→右下→右上→左上の順にロックをかけていき、最後に先ほど壊さなかったほうのハッチにロックをかけレーザーを発射。

ここは、突っ込んでくる戦艦機がかなり邪魔になるので、ハッチから出てくる戦艦機が完全に上昇するまでに1機でも多く倒しておこう。ハッチからの戦艦機が完全に上昇したあとは、絶

対にショットを撃たないようにしよう。

### Point 3 同高度の戦艦機の弾と体当たりにつけよう



▼右肩の砲台に3回ロックをかけたところの位置で戦艦機を撃ち、



▼上昇してくる戦艦機を左下から順番にロックをかけていこう。



最後にハッチにロックをかけた後レーザーを発射しよう。

## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 4

ここでもまたボスの右肩の砲台を利用する。ロックをかける回数は、Point3と同じく3回。

ロックを3回かけたあとは、画面の右上のほうに移動しハッチから出てくる戦艦機3機にロックをかけよう。

最後にハッチ×2にロックをかけレーザーを発射しよう。

このPointで戦艦機3機にロックをかけると、前に出さずと先にハッチにロックをがっかりしてしまうので注意しよう。

## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 5

Point4でレーザーを発射したら、そのまま画面の右側で待機していよう。すると、画面上から次々と戦艦機が飛んできると、この戦艦機を6機ロックしよう。この戦艦機をロックする

### Point 4 戦艦機にロックをかけるときは慎重に



▼右肩の砲台に3回かけた後戦艦機3機にロックをかけにいこう。



最後にハッチ2個にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ときは、自分からロックしに行くのではなく、自分の目の前に戦艦機が飛んできるとしてロックをかけていこう。へたに動き回ると戦艦機がバラバラに飛んできて非常にロックがかけづらくなってしまふぞ。

さて、戦艦機6機にロックをかけたら、滑走路の左端にあるハッチ×2にロックをかけた後レーザーを発射しよう。どうしてもこの場所がうまくいかないようなら、ボス本体に4回ロックをかけ、戦艦機2機にロックをかけてからハッチにロックをかけたいくといひ。

### Point 5 戦艦機は目の前にくるのを待ってロックをかける



▼目の前にくる戦艦機にロックをかけていこう。



8機ロックしたらハッチ2個にロックをかけてレーザーを発射だ。

## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 6

Point5でレーザーを発射したら、少しずつ右に移動しながら戦艦機をロックしていき、戦艦機8機をロックしたらレーザーを発射しよう。

なお、このとき画面内をパワーアップ赤がでている (Point4の戦艦機が出たもの) と思うが、これをとりいなくと戦艦機がロックしづらくなるので、無視したほうがいいだろう。

### Point 6 ここは素に8機ロックできるぞ



▼ちょっとずつ右に移動しながらロックをかけていこう。



8機ロックしたらレーザーを発射する。

## STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 7

Point6でレーザーを発射したら、再び戦艦機を8機ロックしよう。ここは、戦艦機がかなりバラバラになってしまふことがある。

あとは、2~4機づつまとめてロックしてはレーザーを発射していこう。最後にパワーアップ赤を出す戦艦機を倒したら、こいつの出したパワーアップ赤と、Point6で出してるはずのパワーアップ赤を回収しよう。

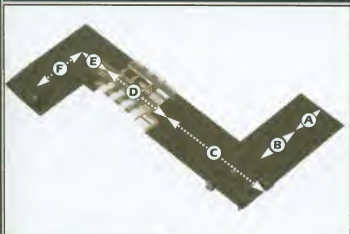
これでボス戦となるのだが、ここで130,000pts.もあれば充分だろう。

**STAGE 2 - R-GRAY 1**  
Stage Score: 1,200,000pts.  
Enemy Destroyed 90%  
Lock-On ShootDown 80%  
Bonus Score: 360,000pts.





## STAGE 2 August 5, 2219 OLD GAUL CITY EARTH



### STAGE 2 A-area

このareaは左右からザコが3機出てはほぼ同時に下からヘビのような敵が出る、という出現パターンが2回繰り返されるだけの非常に単純な場所であるが、ここはある意味ではSTAGE 2の中でも一番重要な場所であるといえる。それはこのareaで少し特殊な仕込みをしておかなくてははいけなくからである。

### 仕込みボンバーでアイテムを増やす

といっても実はこの仕込みというのは単純なもので、「ボンバーを使ってヘビを速攻で破壊する」ことである。なぜこの仕込みが必要かという、



ボンバーを使ってヘビを速攻で破壊することによって敵の出現パターンが早まって、次のB-areaに出てくるザコの数が減るからである。B-areaに出てくるザコには5機に1機割合で赤

いザコが混ざっていて、この赤いザコは緑アイテムを出す。つまりこの赤いザコがたくさん出れば出るほどロックオン数が増えるので、より高倍率で敵を破壊することができるのである。

さて、このareaでヘビは2機出てくるのに対して、使えるボンバーは1発しかない。というわけでヘビのどちらかに1機だけにボンバーを使うのだが、それらのヘビにボンバーを使うかを説明する前に、ボンバーを使わないでヘビを破壊する方法を説明していく。

### ボンバーを使わないヘビについて

ヘビは下から出てきてしばらくすると頭部からミサイルを4発出す。このミサイルはレーザーに対する耐久力が1なので、倍率をかけて稼ぐことができる。この時点で自機のロックオン数は12なので、単純に考えるとヘビの本体に8回ロックしてからミサイルをつけて、4,800pts→6,400pts→8,000pts→9,600ptsと倍率をかけていくのが理想である。しかしボンバーを使わないこのヘビでもできるだが速攻で破壊したいので、理想通り倍率をかけていくことは難しい。

よってここではヘビを速攻で破壊することを重視して、ヘビの頭部から左右に2発ずつ発射されるミサイルのうち、どちらか片方の2発を8,000pts→9,600ptsと取るようにしておく。

まずヘビの頭部が下から出てくるところにサイトを重ねておくと、4～5回ロックすることができる。すぐにヘビが海に潜ってロックできなくなってしまうので、このときにレーザーを発

### A-area



ヘビの頭部にサイトを重ねておいてロックして、



右に動いてレーザーを撃って、ミサイル2発にロックをかける。



左に戻ってヘビにロックをかけて、



さらに左に動いてミサイル2発を破壊する



右に動いてヘビの頭部にロックして潜る前に破壊する。

射してしまふ。レーザーを発射したら少し右に動いて、右側に2発発射されたミサイルをロックして破壊する。すぐに左に戻って本体に3～4回ロックしてから、左に発射された2発のミサイルにロックをつなげて破壊する。左側のミサイル2発を破壊したら、右に動いてヘビの頭部にロックして撃ち込む。これでヘビが海に潜る前に破壊することができる。

もし左側のミサイル2発をロックしたあとにロックオン数が残ってしまった場合は、すぐにヘビにロックをかけるにレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活するまで少し待ってからヘビにロックする。このとき急にヘビにロックしてしまうと、ミサイルを破壊したレーザーがせっかく画面外に消えようとしているのに、わざわざヘビのところに戻ってきて1～2発分ダメージを与えてからやっと画面外に消えていく。この時間が非常に無駄で、こうなってしまうとヘビが海に潜る前に破壊することは難しい。



こうなったらロックオン数が回復するまで待つ。

### 開幕のザコで判断しよう

ここで1発のボンバーをどちらのヘビに使うか?という話に戻るが、結論を先に言ってしまうとどちらでもよいのである。先ほど説明したボンバーを使わないヘビの破壊のしかたで、最初にヘビが下から出てくるところにサイトを重ねておいて4～5回ロックするとあつたが、実際にはここにザコとザコの出す弾が絡んでくる。つまり1機目のヘビのところではザコに邪魔されて



ヘビ1機目のところのザコの出かたでボンバーポイントが決まる。



しましそうなときはここでボンバーを使い、1機目のヘビのところでザコをうまい具合に処理できそうであれば2機目のヘビのところまでボンバーを使うという感じで、艦機応変に対処していくようにする。

## STAGE 2 B-area

### 赤いザコは 最優先で破壊

A-areaのところできちんと仕込みが成功していれば、このareaで赤いザコが4機出てくるはずである。この緑アイテムをすべて回収すればロックオン数がMAXの16になるので、STAGE 2の後半で大幅にスコアを稼ぐことができる。

このareaではショットを撃たずにレーザーだけで敵を破壊しようとする、すぐにザコとザコの出した弾に囲まれてしまうと、赤いザコを逃がしてしまうことが多い。「やばい!!」と思ったときにはすぐにショットを撃てるように心がけておこう。

道中で左から出てくる赤色の中型機はレーザー耐久力が6なので、この赤い中型機にロックをかけてからどれだけザコにつなげていけるかがこのareaの稼ぎポイントになる。左から2機出てきた赤い中型機と潜水艦を1機破壊したら、このareaは終わりで



### 仕込みボンバー? その2

実はこのareaで赤いザコを4機出させる方法が、A-areaのヘビのところまでボンバーを使う以外にもう1つあって、このB-areaでボンバーを使うのである。

ただ、A-areaでボンバーを使うタイミングが割と適当で良いのに対し、このareaでボンバーを使うタイミングは少し分かりづらい。一応そんなパターンもあるよということ。

## STAGE 2 C-area

### STAGE2-C-area 16 Lock - Point 1

まず画面内に残っている赤い中型機に4回だけロックをかける。次は右下に動いて潜水艦本体に2回ロックをかける。このあと写真1の位置あたりに移動して赤い中型機の撃ってくる弾を誘導しておいて、潜水艦からミサイルが4発出てきたら少し下にさがってこれを全部ロックする。

ミサイルを4発ロックしたらレーザーを発射してしまって、画面の1番下までさがっていく。すると画面の左右から緑色のザコが出てきてくるので、右下から出てきた3機にロックをつなげる。先ほど写真1の位置で弾を誘導したのは、ここで緑色のザコ3機にロックをかけるときに赤い中型機の弾に邪魔されないようにするためである。緑色のザコ3機にロックをつなげて破壊したら、左に動いて残りの3機にロックをつなげて破壊する。緑色のザコ

は1機200pts.なので、最後の1機が51,200pts.になる。

### STAGE2-C-area 16 Lock - Point 2

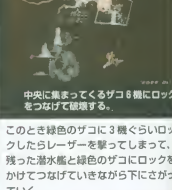
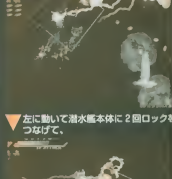
また画面内に残っている赤い中型機に2回ロックをかけて、右に動いて潜水艦の本体に2回ロックをかける。次はPoint 1と同じように、潜水艦から出てくるミサイル4発にロックをかけてレーザーを撃ってしまおう。

このあとはPoint 1と違って、左に動いて潜水艦の本体に2回ロックをかける。そして画面の中央付近に集まってくる緑色のザコに、ロックをつなげて破壊していく。ここも最後の1機が51,200pts.になる。

### STAGE2-C-area 16 Lock - Point 3

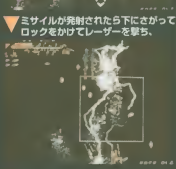
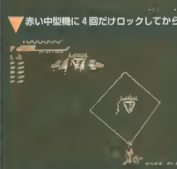
まず画面の右上に見える潜水艦の本体に2回ロックをかけてから、写真2の位置で待つ。ここで下からあがってくる緑色のザコと画面上のほうにいる潜水艦の本体にロックをかけるのだが、

## C-area Point2



このとき緑色のザコに3機くらいロックしたらレーザーを撃ってしまって、残った潜水艦と緑色のザコにロックをかけてつなげていけば右下にさがっていく。

## C-area Point 1







### C-area Point 3



▼ 右上の潜水艦本体に2回ロックして、



▼ 写真2、この位置で下からザコがあがってくるのを待ち、



▼ ザコ3機にロックをかけたあたりでレーザーを撃ててしまふ。

すると下のほうに残っている潜水艦からミサイルが4発出てくるので、これにロックをかけてつなげる。さらにザコが出てくるので、残ったロックオン2個分をこれにつなげる。このザコは1機100pts.なので、最後の1機が25,600pts.になる。

### STAGE 2 D-area

### STAGE2-D-area

### 16 Lock - Point 1

このPointはロックする順番をイラストにしておいたので、これを見ながら読んでいただいたい。

その前に、このPointでイラストには書かれていない戦車が左下に2台いるのだが、これをサッサと破壊しておくのである。

理想としては、C-areaのPoint 3のところで最後にザコ2機をロックして19,200pts.と25,600pts.を取ったあと、さらに出てくるザコをロックしてつなげていき、この戦車2台までつなげてくるのである。

▼ ほんの少し「ため」ながら下にさがつてロックをつなげていき、



▼ ミサイル4発にロックをつないでから、



ザコ2機にロックをつなげて破壊する。

ただ、これはザコの出かたがほぼ良くないと無理なので、とりあえず左下の戦車2台を速攻で破壊して、レーザーが画面外に逃げてロックオン数が復活してから戦車1からロックしていくというのを覚えておこう。

だいたい飛行機12か地上物13をロックしたあたりでレーザーを撃ててしまふ。ここは最後の地上物が1個500pts.なので、128,000pts.になる。



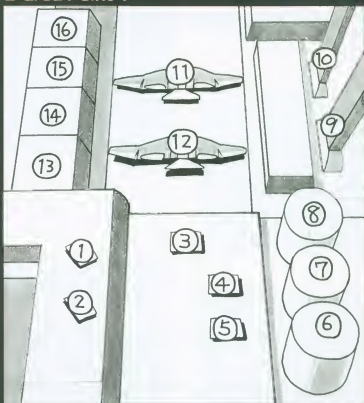
このあたりでレーザーを撃ててしまふ。

### STAGE2-D-area

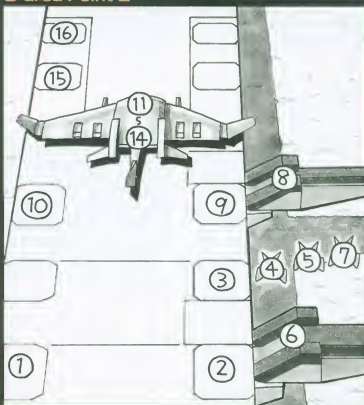
### 16 Lock - Point 2

このPointもロックする順番をイラストにしておいたので、これを見ながら

### D-area Point 1



### D-area Point 2





ら跳んでいってもらいたい。

Point 1で128,000ptsを取ったらすぐザコが出てくるが、これを破壊し終わったら写真3のところで待つ。この位置にいれば砲台から撃たれるレーザー弾には当たらないので、ここでレーザー弾を3発やり過ごす。



写真3：砲台がレーザー弾を撃つ前に左下に隠れよう。

砲台9をロックしたらレーザーを撃ってしまてよい。ここでレーザーを



この緑色のザコが加速して画面左に逃げていく。

撃つのが遅れすぎてしまうと、左に動いて砲台10をロックしにいっているときに、右からザコ4が画面左に逃げよとして突っ込んでくるので注意しておこう。

最後のボスにロックをかけてからその上のハッチにつなげるところは、砲台10をロックしたあと、ボスにロックできる3ヶ所のうち真ん中のところにロックをつなげていく。そしてボスに3回ロックする音が聞こえたら、レバーを左上に入れたままにする。最後のハッチが1個500pts.なので、128,000pts.になる。

### STAGE 2 E-area

### STAGE2-E-area

#### 16 Lock - Point 1

D-areaのPoint 2のところで128,000pts.を取ったら、下にさがってボスにロックをかけてすぐにレーザーを撃てよう。ボスにロックをかけたがら右に動いて行き、写真4のようにボスの右真ん中のところにロックをかけ続けて、14回ロックしたら上



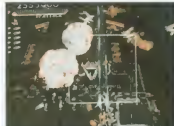
写真4：上に行きすぎてしまうと右上のハッチにロックしてしまうので注意。

あがって右上のハッチ2個にロックをつなげて破壊する。このときは画面左のロックオンの表示を見ながらロックを続け、残り2つになったところで上にあがるようにするのがよい。こゝも最後のハッチが128,000pts.になる。

### STAGE2-E-area

#### 16 Lock - Point 2

Point 1のところで128,000pts.



飛んでくる弾をギリギリ避けるようにしてロックをかけ続ける。

を取ったらすぐに左に戻って、またボスの右真ん中にロックをかけ始める。こゝはザコが出てきて弾を撃ってくるので、ショットを撃ちっぱなしにしておいたほうがよい。



写真5：ロックをかけた後レーザーを撃つ前にショットで破壊する。

ザコの出る弾を避けるがボスに11回ロックしたら、ショットを撃ちっぱなしのまま右上に動いて行く。このとき写真5の位置に緑色のザコが1機いる場合はいない場合がある。緑色のザコがいる場合は、ロックをかけて弾を撃たないようにしてから自機と同高度にあがってくるまで待ち、撃ちっぱなしのショットで破壊する。ショッ

トで破壊したらレーザーを撃って、右上のハッチから出てきたザコ3機にロックしてつなげる。緑色のザコ1機がない場合は右上のザコ3機にロックをかけたがい、この1機目をロックしたところでレーザーを撃てよう。

あとは少し左に動いてハッチ2個にロックをつなげて破壊する。こゝも128,000pts.になる。

### STAGE2-E-area

#### 16 Lock - Point 3

Point 2のところで128,000pts.を取ったらショットを撃つのを止めて、急いで下に動いてボスの右真ん中にロックをかけ始める。上に動くボスについていながら8回ロックしたら、下に動



8回出てくるザコすべてにロックをかける。

いてボスの右真ん中をサイトを外す。あとは画面内からばらばらとザコが6機出てくるので、これをすべてロックしたあたりでレーザーを撃てしま、左のハッチ2個にロックをつなげて破壊する。これがSTAGE 2で5回目の128,000pts.になる。

### E-area

#### Point2-3 安定ターン

このareaの最後のハッチのところ、若干スコアが落ちるものの非常に安定しているパターンがあるのでこれを説明しよう。

まずPoint 1のところで128,000pts.を取ったら、ボスの右真ん中にロックしに行く。ボスに8回ロックしたら右上に動いてザコ3機にロックをかけた行く。このときPoint 2のところで格れたように、写真5の位置に緑色のザコがいる場合には同じように対処するのだが、こゝではまだレーザーを撃たないでおく。

右上のザコ3機にロックをかけたら画面内に4個あるハッチのうち、右側の2個にロックをかけてレーザーを撃てよう。そのまゝ左に動いて行き、左側のハッチ2個にロックをつなげて破壊する。

このパターンはザコと弾に囲まれな

がらボスにロックする回数が少ないので楽なのだが、右側のハッチのところ



この時点では80,000pts.落ちますが、次のareaで少し値は返ります。

で  $(128,000 + 96,000) - (80,000 + 64,000) = 80,000pts.$  低くなっている。

しかし次のF-areaで16回ロックを2回つなげることでできるので、トータルでは若干低くなる程度になる。

### STAGE 2 F-area

### STAGE 2-F-area

#### 16 Lock - Point 1

このF-areaはザコが上からバラバラと出てくるだけである。前半のほうでザコがたくさん出てきたあと、途中ですくし間が空くのだが、実は前半の連続して出てくるザコの数はちょうど16機になっている。このザコは1機100 pts.なので、16機目にロックしたザコが25,600pts.になる。

### ステージクリアボーナスについて

このSTAGE 2は、B-areaのところまでザコをショットで多く破壊して安定するが、レーザーのみでガンガン攻めていくことによってステージクリアボーナスが変わってくる。

ショットで安定した場合は破壊率が95%前後で、LOCKが65%前後になり、レーザーで攻めた場合には破壊率が90%前後で、LOCKが80%前後ぐらいになる。

**STAGE 2 - R-GRAY 2**  
 Stage Score: 2,300,000pts  
 Enemy Destroyed 90%  
 Lock-On ShootDown 80%  
 Bonus Score: 360,000pts





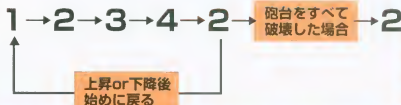
## STAGE 2 BOSS

## Vercingetorix

## ヴェルキングゲトリクス

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
レーザー砲台×2	1	レーザー	40	5,000pts
300mm機銃×4	2	通常弾	—	—
誘導レーザー砲台×4	3	誘導レーザー	20	3,000pts
機雷放出ハッチ	4	機雷	—	—
本体	-	—	128	150,000pts

## 攻撃パターン



## 形態の変化について

基本的に上の攻撃パターンはパターン通り砲台を破壊していった場合のもので、形態変化の条件についてももう少し詳しく説明していこう。

まず、ボスのパーツを何も破壊せず  
にしばらく貼っていると、2回目にボ  
スが上昇したあと自動的に発狂モード  
になる。こうなるとレーザー砲台から  
のレーザー 9 発→誘導レーザー砲台から  
誘導レーザー 4 発…の繰り返しとなり  
、ボスの上昇or下降モードと機雷  
放出モードは無くなってしまふ。

この発狂モードに移行するにはもう一つ条件があって、それは誘導レーザー砲台をすべて破壊することである。このときは先ほどの攻撃と少し変わって、レーザー砲台からのレーザー9発→300mm機銃からの通常弾4セット…の繰り返しになる。

## 基本的な避けかたについて

●攻撃ボタン1 レーザー

このレーザーは自機を狙って撃ってくるので、基本的にはボスに近づかず、画面の下のほうで避けるようにショットでレーザー砲台を撃ち込むようにする。レーザー砲台を発狂モードまで残しておくのはあまり好ましくないし、誘導レーザー砲台のほうはパターン通り破壊していくないと厄介なので、まずはこのパーツから破壊していくのがよいだろう。

●攻撃ボタン2 通常弾

この攻撃は避けかたがカチッとボタンにはまらないところが非常にいいらしい。このときもあまり撃ち込みを考えずに、なるべく本体から離れていたほうがよい。

攻撃ボタン1や攻撃ボタン4のときに、あまり欲張ってロックしてダメージを与えていると出会い頭に通常

弾を喰らってしまうので注意しよう。

### ●攻撃ボタン3 誘導レーザー

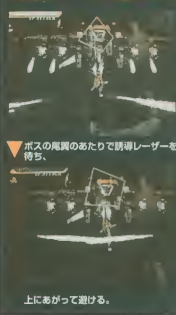
この攻撃のときはボスの本体に撃ち込むチャンスである。写真のように本体の正面でショットを撃つようにし、ロックもかけながら撃ち込みつつ、誘導レーザーを上下に動かしわくわく。

ただ誘導レーザー砲台が4個すべて残っているときはこれではよいのだが、1個でも誘導レーザー砲台を破壊しているとそこそこ通常弾が飛んでくるので、正面で上下にわくのが少し難しくなってしまう。こうなってしまうから無理にロックをかけずに、画面下方で通常弾を避けながら誘導レーザーを左右に動かしわくわくがよい。

### ●攻撃ボタン4 機雷

この機雷は他のところで出てくるものと違って、自爆しても大きな爆風を出すことはない。よって自機のまわりにきて弾避けのときに邪魔になりそうなもの以外は無視して、砲台などに撃ち込むのがよい。

## 誘導レーザーの避けかた





## 2ボスはパターンで倒そう

このボスはパーツをすべて破壊しようとするが発狂モードになってしまうのは前に書いたとおりだが、こうなってしまうと弾避けがきついためパーツを破壊するのをパターンにしようのがよいだろう。

### R-GRAY 1 の場合

ボスがまだ下にいるうちから右側のレーザー砲台にロックをかけて撃ち込む。ある程度したらロックだけかけておいて、ボスが同高度まで上がってきただけで集中ロックでダメージを与える。

レーザー砲台がレーザーを撃っているときは、ショットでレーザー砲台を撃ち込みながら、誘導レーザー砲台にロックをかけて撃ち込んで少しダメージを与えておく。

300mm機銃から通常弾が飛んできたら、これを大きく左右に避けながら誘導レーザー砲台×4と本体にロックして撃ち込む (パターンA)。

### 通常弾の避けかた



右側を弾を撃たせておいて、



左側に逃げる。次は左に撃たせて右に逃げる。

誘導レーザー発射モーション中に、左側のレーザー砲台にショット+ロックで撃ち込む (パターンB)。

弱点の正面で誘導レーザーを上下にかわしながら、本体にショット+ロックで撃ち込む (パターンC)。

機雷放出時に右側のレーザー砲台に集中ロックして撃ち込み、これを破壊する。

ばらまかれてくる機雷をロックして破壊する (パターンD)。

### (パターンA)

ボスが上昇していくときに、左側のレーザー砲台にロックして撃ち込む。

ボスが降りてくるときにレーザー砲台に少しロックをかけて撃ち込んでから下にさがり、レーザーを避けながらショットでレーザー砲台に撃ち込む。

(パターンB)、ここで左側のレーザー砲台を破壊できる。

(パターンC)、ボス戦闘幕からここまでショットを撃ちっぱなし。

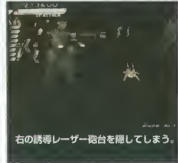
右側の誘導レーザー砲台にロックして撃ち込み、2個とも破壊する。

### (パターンD)

300mm機銃から通常弾が飛んできると、撃ち込みを考えずに弾避けに専念する (パターンE)。

ボスが降下していくので、本体と左から2個目の誘導レーザー砲台にロックして撃ち込み、誘導レーザー砲台はここで破壊する。

本体と誘導レーザー砲台に数回ロックして、画面の右側に逃げる。右側にいれば、左に1個残っている誘導レーザー砲台からの誘導レーザーは飛んてこないで、ばらばら飛んてくる通常弾だけ避けられよう。



右の誘導レーザー砲台を壊してしまおう。

### (パターンD)

### (パターンE)

ボスが上昇していくときに誘導レーザー砲台に集中ロックをかけて、ボスが動き始めたらレーザーを発射して、これを破壊する。

ボスが降りてきたらショットを撃ち込みながら集中ロックをかけて、通常弾を撃ってきたらレーザーを撃ってボス本体を破壊する。

### R-GRAY 2 の場合

ボスがまだ下にいるうちに右側のレーザー砲台にロックして撃ち込み、写真のようなタイミングから集中ロックをかけ始める。



右側のレーザー砲台がビルに重なったあたり。

ボスが同高度まで上昇してレーザー砲台が攻撃してきたら、レーザーを撃って集中ロックでダメージを与える。



集中ロックは同高度にしか判定がないので、あがってくるまで待つ。

300mm機銃から通常弾が飛んてきたら、ショットでレーザー砲台に撃ち込みつつ、誘導レーザー砲台に少しロックしてダメージを与える (パターンA)。

ここで右側のレーザー砲台が破壊できる。

弱点の正面で誘導レーザーを上下にかわしながら、集中ロックで本体にダメージを与える (パターンB)。

機雷放出時にレーザー砲台をショット+ロックオンで撃ち込む。

左側で (パターンA)。

ボスが上昇してから降りてきたところで、少しレーザー砲台にロックして撃ち込む。そのあとすぐに下にさがって次の攻撃に備える。

レーザー砲台がレーザーを撃っているときは、ショットでレーザー砲台にダメージを与える。

左側で (パターンA)、このあたりで左側のレーザー砲台を破壊できる。

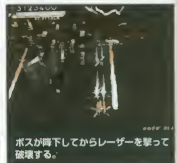
### (パターンB)

機雷放出時に左側の誘導レーザー砲台2個にロックして、2個とも破壊する。

通常弾を避けながら右側の誘導レーザー砲台にロックして、右から2番目の誘導レーザー砲台を破壊する。

ボスが降下する前に残りの誘導レーザー砲台にロックしておいて、ボスが動き始めたらレーザーを撃ってこれを破壊する。

ボス戦が始まってからここまで、ショットは撃ちっぱなししておく。



ボスが降下してからレーザーを撃って破壊する。

ボスが同高度まであがってきて通常弾を撃ち始めるので、ボスの正面1番下でこの弾を引きつけてからボンバーを使う。

ボンバーの命中から本体にロックをかけておいて、ボンバーの効果が切れたらレーザーを撃ってボス本体を破壊する。

**STAGE 2 - R-GRAY 1**  
BOSS Score: 170,000pts.  
Total Score: 2,700,000pts.

**STAGE 2 - R-GRAY 2**  
BOSS Score: 170,000pts.  
Total Score: 3,833,000pts.





## STAGE 3 August 5, 2219 PALMYRA VALLEY EARTH



このステージは、川に沿って高速にスクロールする。ここでの主な障害となる敵は、高速水上偵察艇「ローレイ」(以下、「水上艇」に略)と倍率アップの友、汎用人型機動兵器「ドレイク」(以下、「ロボット」に略)。

基本的に可能なところでは、水上艇をフルロックオンして撃つ。数が足りないところはロボットに不足分をロックして、水上艇で128倍の25,600ptsを狙っていく。

途中で赤い水上艇が出てくるが、これはボナースカラ。得点は4,000pts。なので、R-GRAY1では最高で512,000pts入る。

### STAGE 3 - A-area Point 1

まず水上艇が6隻画面下より出現。左から順に4機までロックしたら、少しで待つ。すると水上艇からミサイルが発射されるので、ミサイル2発にロックしてから残った2隻の水上艇にかけよう。

#### A-area Point 1 開幕の水上艇



▼左からロック開始。



▼3機めでロックを止め、やや上で待つ。



▼ミサイルを撃てたら3発ロックして



右2隻をロック。これで計8ロック。

### STAGE 3 - A-area Point 2

画面下部から水上艇が2隻と、おなじく画面下部低空から黄色いザコ戦闘機が出現する。じつはこの戦闘機は出現数がランダムで、破壊が早ければ早いほど多く出現してくる。

パターンとしては、先に出てきた水上艇は無視して、戦闘機をロックしてさっさと破壊してしまう。そしてつぎの戦闘機の第2陣をロックし、さきほど残しておいた水上艇を最後にロックしよう(ここでは戦闘機より水上艇のほうが点が高いため)。これで水上艇で25,600ptsを取れる。

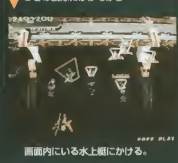
#### A-area Point 2 水上艇と戦闘機の混合



▼この黄色い戦闘機は破壊すればするほど多く出現する。まずは最初の編隊を破壊。



▼つぎの編隊にかけから...



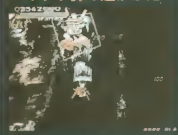
画面内にいる水上艇にかける。

### STAGE 3 - A-area Point 3

左上からロボットが出現。ここでバターの説明の前に、ロボットが発射する弾の避けかたについて補足しておく。よく見れば分かると思うが、ロボットは銃を右手に持っている。言い換えればこちら側から見ると、弾を左側から撃ってくる形になる。もう何が言いたいかわかってもらえたらどう、つまりロボットの弾は「右へ右へ」と

移動すればまず当たることはないのがある。右へ避ければ、弾を撃たれてからでも回避が間に合う。このことは、ステージ5などでも重要になってくるので、よく覚えておこう。

#### A-area Point 3 ロボット弾の避けかた



▼ロボットは右手に銃を持っているので、



弾を撃たれたら、避ける方向は右。ロボットの弾を避けるときの鉄則だ。

括をロックオンの説明に戻そう。左上からきたロボットに出現と同時に接近して、ショットを撃ちつつ6つロックオン。つぎにショットを撃ちやめて、自機を右下へ。右下の水上艇に7つのロックをかける。このあたりでロボットも降りてくるので、すぐ左に輪をずらして下からもう1隻来る水上艇に

#### A-area Point 3 ロボット+水上艇 1



▼ショットを撃ちつつ6つロック開始。6発ロックしたら...



▼右下に移動して水上艇に7発目をロック。





▼ 7 発めをロックしたあたりでロボットがこちらに寄ってくるので…



▼ 左に避ける。そのまましていると 8 発めをロボットに食われてしまうぞ！



あとは 8 発めを横の水上艇にかける。



▼ するとロック中に 1 発撃たれるので、少しだけ右に避ける。



▼ 弾を避けたらすぐロックを再開して…



8 発めを水上艇にかける。



## B-area Point 4 512,000pts.地帯



▼ 右上から 2 機めのロボット。ショットを撃ちつつ…



▼ 左下に移動して…



▼ 7、8 ロックめを水上艇にかける。



▼ 降りてくるロボットにロックを始めて、4 発めでいったん抜く。



▼ 5 発めを水上艇にかけて、再びロボットに 6、7 発めをかけて…



左下からくる赤い水上艇に 6 発め。こいつに 8 ロックめで 512,000 点

8つめのロック。左に輪をすらす理由は、7つめのロックのあとで降りてくるロボットに、8つめのロックを食わないようにするためだ。

この8つめのロックをかけて、水上艇で25,600pts.取った直後。自機のほぼ真上には、まだロボットがいるはず。このロボットに7回ロックしよう。このとき4～5個めのロック中に、1度ロボットが弾を撃ってくる。弾が発射されたらスッと右に軽く避けて、ロックを続ける。7回ロックしたら左に抜いて、ロボットの横にいる水上艇に8つめのロックをかける。これでここでも25,600pts.獲得。

## A-area Point 3 ロボット+水上艇 2



▼ こんどはショットを撃たずにロボットにロック。

## STAGE 3 - Barea Point 4

今度は右上から、このステージで2機めのロボットが出現。ショットで撃ち込みつつ、6回ロックをかける。そうしたらショットを撃ち止めて、左下の水上艇2隻にかければ8つめになるのでレーザーを撃つ。この2機が12,800pts.と25,600pts.

つぎはいよいよ、ボーナスの512,000pts.地帯だ。自機の真上にいるロボットに4回ロックし、ロボットのすぐ右下に水上艇に1ロック。再びロボットに2発かけよう。ここで、残りロックは1発のはずだ(4-1-2=7発分)。自機を左下に移動させ、ちょうどこの左下から出てくる赤い水上艇に8発めをかける。赤い水上艇に8発めのロックがかかったことを確認したら、すぐレーザー発射。これで緑のアイテムとともに「512,000」の表示が出る。

## STAGE 3 - B-area Point 5

ロボットが去ったあと、ステージ3開扉のような隊列を組んだ水上艇が4隻出現する。その前に1隻水上艇が画面上方に逃げていくので、まずこいつをロック。つぎに4隻のうち、右2隻をロックして左へ移動。ここで少し待

つと左2隻がミサイルを撃ってくるので、水上艇→ミサイル→水上艇の順にロックオン。7ロックめの水上艇で12,800pts.を取ろう。





## B-area Point 5 Bエリアラスト



▼まず中央の水上艇にかけて。



▼右の水上艇にかけて左へ。



▼左端の水面上艇にかけて待つと、ミサイルを撃ってくるので...



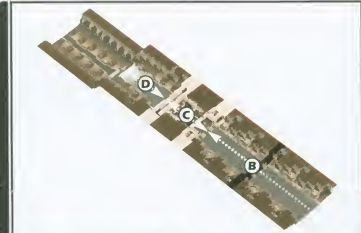
▼これに2発かける。このあと左に移動して...



最後に左から2番めにかけて128,000pts.

## STAGE 3 - C-area Point 6

ここからは敵のダム型基地に入ります



## C-area Point 6 Cエリア開幕1



▼3機めのロボットに6発分かけて、



▼奥の戦車×2で8ロック。



▼すぐにもういちどロボットに6発かけて、中央の戦車2台に7、8番めをかける。



逃げようとするロボットに6個かけて奥の戦車と鉄柱にける。

る。まず、右上から3機めのロボット出現。すぐに6個ロックして、7、8番めを上の戦車にける。そうしたら、またすぐ同じようにロボットに6個ロックして、正面の戦車2台に7、8番めのロックオン。これで25,600pts.×2、12,800pts.×2取れる。

つぎにロボットにふたたび6個ロックして、右奥の砲台とさらにその奥の鉄柱(赤と白の2色に塗り分けられた柱)にそれぞれ7、8番めのロックをかける。この鉄柱は点が高いので、8ロックめにかければ51,200pts.だ。この直後、下を戦艦機3機編隊が通っていく。これを3機ともロックして、そのまま「左の砲台→後ろの戦車×2→右の鉄柱→最初に壊した砲台の台座」の順にロック。これはやってみれば分かるが、ちょうど画面外周を時計回りにする形になる。あせる必要はない

## C-area Point 6 Cエリア開幕2



▼下から上昇してくる戦艦機3機にロックして、



▼左の砲台を経由して、その上の戦車2台にロック。



▼時計回りしながら右の鉄柱にかけつつ



はじめて壊した砲台の台座を最後にかける。

が、遅れると8ロックめの「最初に壊した砲台の台座」がスクロールの関係上、ロックできなくなってしまうぞ。時計回りのあとは、再び下方から戦艦機3機編隊がくる。この3機ともロックしたら、地上に残った戦車と左に1本残っている鉄柱をかけてレーザーを撃つ。これで地上にはなにも残っていないはず。

ダム型基地の最終防衛ラインに入ると、基地の左右からヘリが×3、左×3の順に出てくる。ここは、まず左のヘリ×3をロックして行く。同じようにして右のヘリ3機もロックし

## C-area Point 6 ヘリ地帯



▼左→右の順にヘリが3機ずつ上昇してくる。まず左3機をロックして、



右3機をロック。



て、そのままヘリ6機に向こう側に抜ける。

この抜けかたは2通りあり、パターン1は左からくるヘリのさらに左から向こう側へ抜ける。パターン2は、3機ずついるヘリのど真ん中を中央突破するものだ。このパターンは両方に、メリットもデメリットも存在する。パターン1は安全だが、最初にロックした3機のヘリがスクロールアウトして消えやすい。パターン2は弾避けが伴うが、ヘリをスクロールアウトしてしまふといった危険性がまったくない(図A参照)。両方試してみて、自分にあった方のパターンを用いてほしい。



図A

さて、6機のヘリに向こうに抜けたら、すぐに砲台群が見えるはず。このはじめの2基にロックオンすれば、ヘリ6機と足してちょうど8ロックになる。



ヘリ6機を残したまま、向こう側へ抜けて砲台2基をロック。

あとは、下の方に戦車4台、上に砲台の砲台×2、その奥に砲台、とちょうど8台のロック対象物がならんでいる。まず戦車4台にかけたら奥の砲台2基をロックして、最後に砲台2基をロックオン。ここはぐるっと周りながらロックしなければならぬので、迅速な動きを要求されるぞ。

## C-area Point 6 Cエリア ラスト

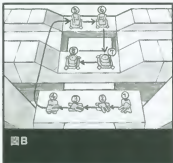


▼戦車4台を最初にかけて、上にまわり



奥の砲台×2→手前の砲台を最後にかける。

ヘリ6機を抜けたあとは、続けて流れるようにここまでを一気にロックするように心掛けよう。



図B

## STAGE 3 - D-area

ダム型基地を抜けたら、あとはこちらに向かって飛来するザコ戦闘機の群れとのドッグファイト。この中に4機めにしてこのステージ最後のロボットが出現する。軽くショットで一掃…なんてことはしちゃダメ!!

じつはこのステージは、ここまでショットでは何ひとつ破壊してない。つまり、ここまで「ロックオン破壊率」が100%なのである。ここでショットを使わないと5〜6機逃がしてしまうが、100%のクリアボーナスを取った方が点数は高いので、ショットを撃つのはやめよう。

極ざのゴリ押しとして、ロボットに集中ロックオン→ザコ戦闘機を数機巻き込むというものがある。腕に自信のある人は試してみよう。

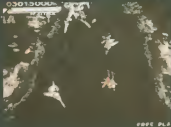
## D-area Dエリア



▼ここもショットは要らないこと(レーザー破壊率100%を取れなくなる)。



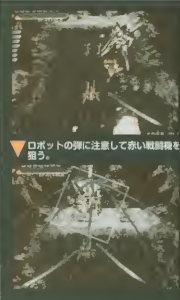
▼赤い戦闘機の1機目。ここは前のほうに出て、ロックオンレーザーで破壊。



▼なるべく集中ロックオンするようにして



戦闘機を巻き込む。



▼ロボットの弾に注意して赤い戦闘機を狙う。

## STAGE 3 総括

このステージはスクロールや敵の動きが速いので、はじめのうちは難しめに思いかち。しかし、ロボットが撃つ弾のタイミングと避けかたさえ把握してしまえば、難しいところはない。ランダム要素のからむ場所は、序盤のAエリアPoint2の編隊くらい。あとはほとんどパターン化が可能となっている。

現在のパターンよりも進化するとしたら、512,000pts.地帯。ここでロボットにかけるロック順を変えて、右の岸に激突して勝手に自爆する水上艇を利用する。これがうまくいけば、合計10,000pts.は伸びるはずだ。

## STAGE 3 - R-GRAY 1

Stage Score: 1,300,000pts  
Enemy Destroyed 85%  
Lock-On ShootDown 100%  
Bonus Score: 425,000pts





## STAGE 3 August 5, 2219 PALMYRA VALLEY EARTH



### LOCK-ON100%を取ろう

このステージは自機よりも低高度に出現する敵が多いので、意識して進んでいけば簡単にLOCK-ONボーナスで100%を取ることができる。ちなみにこの攻略では、このステージでショットを撃つのは2秒間だけである。



さすがに破壊率も100%を取るのは嬉しいが、LOCK-ONは楽勝。

### STAGE 3 - A-area

### STAGE 3-A-area 16Lock - Point 1

STAGE 3が始まったら写真1のように、画面の1番下で「PALMYRA」のLとMの文字にラインを合わせ待たせ。画面下から青いザコが5機並んで出てくるが、このラインに合わせれば1番左側の青いザコにロックすることができ。

青いザコ5機にロックをかけるためにすーっと右に動いて行き、1番右側の5機目にロックをかけたらずし上

あがる。ちょうど青いザコがミサイルを発射するのでこれにロックをかけて、今度はミサイルを5発ロックするために右から左にすーっと動いて行く。

4発目のミサイルにロックをかけたあたりでレーザーを撃ってしまつて、5発目のミサイルをロックしたら右に動いて、下からあがってくる茶色のザコと青いザコに画面の真ん中あたりでロックをつなげていく。このとき茶色のザコは1機100pts.なので青いザコは1機200pts.なので、先に茶色のザコにロックしてから青いザコにつなげていく。画面の真ん中あたりには、茶色のザコが5機と青いザコが2機出てきているはずなので、茶色のザコ5機→青いザコ1機とロックしていく。残りの青いザコ1機は、次のPointでつなげていく。これで16個目の青いザコが51,200pts.になる。

### STAGE 3-A-area 16Lock - Point 2

### A-area Point 1

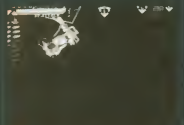


August 5, 2219  
PALMYRA VALLEY  
EARTH

▼写真1、この位置でザコの出現を待ち、



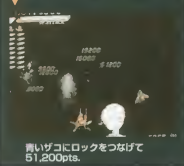
▼5機目のザコにロックしたら、上にあがってミサイルにロックして、



▼4発目のミサイルにロックしたあたりでレーザーを撃って、



▼茶色のザコに5機ロックしてから、



Point 1のところで51,200pts.を取り

った時点で画面内に青いザコが1機残っていて、さらに茶色のザコがすぐ出てくる。このA-areaの茶色のザコは破壊すればするほど補充されていくので、どんどんロックをつなげて破壊していこう。

このあと青いザコもあと2機出てくるので、ロックをうまくつなげて16個目に青いザコにかけることができれば、このarea 2回目の51,200pts.を取ることも可能である。ただ、この茶色のザコの出かたはパターンになりづらいので、目の前のロックをつなげられそうなザコにとりあえずドンドンつけていこう。



茶色のザコをドンドンロックして破壊していく。

### STAGE 3 - B-area

### STAGE 3-B-area 16Lock - Point 1



写真2、下をくぐっていく様。

Point 1のところで51,200pts.を取り

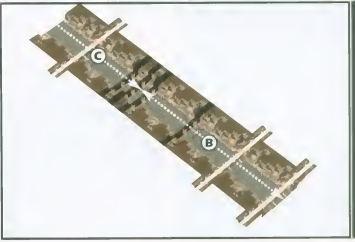






写真3、上を通過していく機。

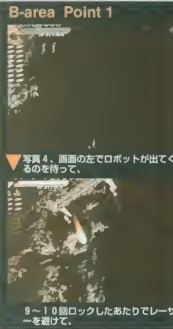
まず2枚の写真を見比べてほしい。どちらもこのSTAGEに出てくる機であるが、写真2のほうは機の下をくぐっているの柱と影しか見えな。写真3のほうは下をくぐらないで上を通過する、見たまま機である。

A-areaで上を通る機を2本通じたあたりで、茶色のザコが補充が無くなる。そしたら画面左上に移動して写真4の位置でロボットが出てくるのを待ち、ロボットに出現即ロックをかける。

ここでロボットの動きについていきながら13回ロックをかけるのだが、9~10回ロックをかけたあたりでロボットがレーザーを撃ってくるので、タイミングを計りつつスッと横に動いて避ける。

自分のかけたい数だけロボットにロックするコツは、ロックオンする音を聞きながら目的の数になったと思いき横に動いてロックを外す感覚である。文章で説明するのは難しいが、意外と簡単なので何回かやってみれば覚えることができるだろう。

ロボットに13回ロックをかけた後、ロボットが撃ってくる2発目のレーザー



B-area Point 1

写真4、画面の左でロボットが出てくるのを待って、



▼画面の1番下を右に動きながら2発目のレーザーを避けて、

写真5、青いザコにロックをつなげて破壊する。

一を誘導するために真下にさがっていく。このときにレーザーを撃ってしまってもよい。だいたい画面1番下までさがったくらいにロボットがレーザーを撃ってくるので、これを右に動きながら避ける。

すると画面下から出てきた青いザコ3機が写真5のような位置にうろろきながら目的のロックをつなげて破壊していく。これで16個目の青いザコが51,200pts.になる。

### STAGE 3-B-area Point 2

画面内に残っているロボットにあと5回ロックすることができるので、Point 1の51,200pts.を取ったすくなく上にあがってロックをかける。このときロボットが3発目のレーザーを撃ってくるので、これを横にスッと動いて避ける。

ロボットは3発目のレーザーを撃ったあと画面下に逃げていく。こうなるとすぐにロックがはずれてしまうので、少し早めにレーザーを撃ててしまう。このあと左に動いて、下から出てくる青いザコにロックをつなげて破壊する。

### STAGE 3-C-area

### STAGE 3-C-area

### 16Lock-Point 1

先ほどのB-areaのPoint 2のところで左下の青いザコを破壊したら、急に画面右上に移動してロボットが出て

くるのを待つ。このロボットにも13回ロックをかけるのだが、B-areaのPoint 1と同じように9~10回ロックしたあたりでレーザーをスッと横に避ける。

ボスに13回ロックをかけたら真下にさがっていき、写真6の位置で下から出てきた青いザコにロックをかけるのだが、この青いザコにロックをかける直前でレーザーを撃ってしまってもよい。このあとレーザーを左下に入れないようにしておけば、ロボットが撃ってくる2発目のレーザーを自動で避けることができる。

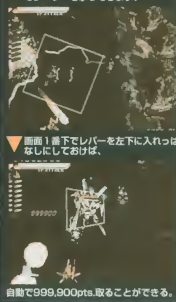
レーザーを左下に入れないで動いていけば、15個目以下から出てくる青いザコにロックすることができ、



C-area Point 1

▼画面右上でロボットが出てくるところに即ロックをかけて、

写真6、このザコにロックするあたりでレーザーを撃ててしまえば、



▼画面1番下でレーザーを左下に入れないようにしておけば、

自動で999,900pts.取ることができる。

16個目以下から出てくる青いザコにロックして破壊することができる。なんと、ここに出てくる青いザコは1機4,000pts.なので、16個目の256倍をかけると1,024,000pts.になるはずである。ところが画面に表示されるスコアは999,900pts.でカンストしてしまっ、実際に入るスコアも999,900pts.になっている。とはいえ、たったザコ1機で約100万点増えるのは非常に重要な要素である。

実はこの青いザコは、勝手に機の下に突っ込んで自爆してしまうのである。たとえロックをかけていても、レーザーが着弾して破壊する前に自爆してしまうとスコアが入らない。これを防ぐために、先ほど説明した14個目に青いザコにロックをかけたあたりでレーザーを撃っておくのだが、実はこのタイミングだと14個目にロックをかけた青いザコが右側の地形にぶつかって自爆してしまう。これについては、4,000pts.の青いザコを16個目でロックして破壊するためのロックオン数稼ぎと割り切ってしまう。

### STAGE 3-C-area Point 2

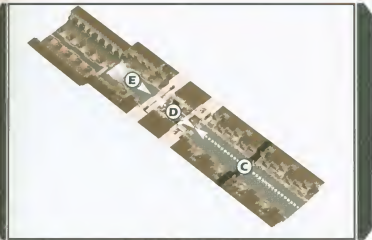
Point 1のところで999,900pts.を取ったあとロボットが3発目のレーザーを撃ってくるので、これを左にさと動いてかわす。ロボットにはあと5回ロックすることができるので、少し上にあがってロックをかけにい。このとき写真7のような状態になっていると思うので、次は右上に動いて右側に見える青いザコの発射したミサイルにロックをかける。



写真7、ロボットの右側のザコのミサイルにロックしにい。

この場所もロボットが下に逃げっていくので、画面から消える前にレーザーを撃ておく。ミサイルにロックをかけた後にさがっていき、画面下から出てくる青いザコにロックをつなげて破壊していく。ミサイルにロックをかけたあと青いザコに5機ロックすることができるので、最後の1機が16,000pts.になる。





## STAGE 3 - D-area

### STAGE 3-D-area 16Lock - Point 1

C-areaで青いザコを破壊して16,000Ptsを取ったら、画面右上について待つ。ロボットが出てきたらロックをかけてすぐにレーザーを撃ち、7回だけロックをかける。このとき画面の上のほうに見える道路に戦車がいるのだが、この戦車を一緒にロックしてしまわないようにする。ロボットは出てきてから少し左に動いていってから上にあがっていくのだが、うまくやれば少し左に動いている間に7回ロックすることができる。

ロボットに7回ロックをかけたら真下に向かっていき、写真8あたりの位置でロボットに1発目のレーザーを撃たせてストと横に避ける。このレーザーを避けたあともしばらくこの位置で待つ。戦車からの黄レーザー弾を誘導しておく。このあとロボットが画面左下に向かってくるので、左に動いてロックをかけるようにいく。

ロボットは左下にくると2発目のレーザーを撃ってくるが、レバーを左に入ればなしにして避けることができる。ロボットに11回ロックをかけたら右上に動いて、画面中央あたりの道路の上にいる戦車2台にロックをかける。このあと右上の砲台の下に隠れてしまっている戦車をロックをかけるようにいくのだが、これでロボットの撃ってくる3発目のレーザーを避けることができる。

残りのロック2回は右上の砲台とその下にある砲座にかけられるのだが、この砲台は完全に画面内に入らないとロックをかけることができない。ここで無理にロックをかけようとしてサイトを

## D-area Point 1



▼ 右上でロボットに出現即ロック、左に動きながら7回ロックする。



▼ 写真8、しばらくこの位置で弾を引きつけて、



▼ 写真9、このように戦車2台の弾封じをしておいて、



写真10、この位置で砲台が完全に画面内に入るのを待つ。

画面上的のほうに持っていってしまうと、14個目にロックした戦車の上にいる戦車や、右側にあるTANKにロックしてしまうので注意しよう。

まず右上の砲台の下にいる戦車にロックをかけたら、写真9あたりの位置で中央の戦車2台の弾封じをしなが待つ。しばらくするとロボットが逃げているので、画面から消える前にレーザーを撃てよう。レーザーを撃ったら写真10あたりの位置に移動して、右上の砲台が画面内に入るのを待つ砲台→砲座にロックして破壊する。

この砲座は1個500ptsなので、これ128,000ptsになる。

## STAGE 3-D-area 16Lock - Point 2

このPointはロックをかけていく順番をイラストにしてあるので、これを見ながら読んでいってもらおう。

まずはPoint 1で128,000ptsを取ったあとすぐに左に動いて、画面の上のほうにいるザコ3機のうち2機だけロックする。このザコ3機は画面下から出てきて、画面の1番上まであがって宙返りしたあと、それぞれが画面の左、下、右へと逃げていくので、画面

の下の方で2機をロックすることが少し難しい。ザコがまだ画面の上のほうにいる間に2機ロックをかけるようにいくのだが、イラストを見れば分かるように右側の1機をロックしないで逃がすのである。

自機は右のほうにいたので、ザコ3機のうち右側と真ん中の2機にロックをかけるほうが楽なのだが、わざわざ真ん中（ザコ1）と左側（ザコ2）にロックをかけるには訳がある。Point 1で128,000ptsを取ったときに自機は右下のほうにいたので、ここからザコ1と2にロックをかけるようにするために左上に動いていかなくてはならない。するとザコ1と2をロックしているあたりで、戦車5の弾封じをしているのである。よってこのザコ3機のうち真ん中と左側のザコにロックをかけるのである。

次は左下の砲台3とその下の砲座4にロックをかけるのだが、砲台3にロックをかけたあたりでレーザーを撃てよう。厳密には砲台3にロックをかける一瞬前にレーザーを撃つほうがよいのだが、少しでも撃つのが早いとレーザーが画面外にいるザコ1と2を倒しにいったあとすぐに消えてしまうのである。

このあと戦車5→TANK6→戦車

## D-area Point 2

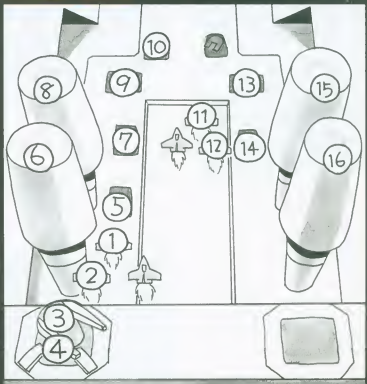


写真10、この位置で砲台が完全に画面内に入るのを待つ。



7→TANK 8→戦車 9→戦車 10…とロックしてつなげていくのだが、戦車 5→戦車 9 のところまでは「ビッピビッピ」の音と続けてロックしていった横はないのだが、戦車 9→戦車 10 のところはすぐにロックをつなげずに少しだけ「ため」てからつなげる。こうして画面の下から出てくるザコ 3 機が上のほうにあがってくるのを待つて、ロックをつなげやすいようにするのである。

このあと、戦車 10→ザコ 11→12→戦車 13 とロックをかけてつなげていき、画面の右側に横断していった戦車 14→TANK 15→TANK 16 とつなげて破壊する。

ここで下から出てくるザコ 3 機のうち、真ん中と右側の 2 機にロックをかけるのだが、これは左側のザコを逃がせば画面左に消えていくので、次に戦車→TANK とつなげていくところで邪魔にならないかである。

これで 16 個目の TANK が 1 個 400pts. なので、これが 102,100pts. になる。

## STAGE 3-D-area 16Lock - Point 3

Point 2 のところで 102,400pts. を取ったあと、写真 11 の位置についてザコが出てくるのを待つ。



写真 11. ザコにロックしたらすぐにレーザを撃つ

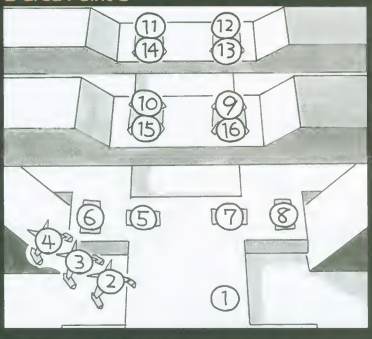
ここは 1 機目のザコにロックがかかったらレーザをすぐに撃ってしまい、連続で 3 機を破壊する。

この Point もロックをかけていく順番をイラストにしているもので、これを見ながら読んでいってもらおう。

ザコ 3 機を破壊したレーザが画面外に消えてロックオン数が復活したら、右下に残っている戦車 1 にロックをかける。このあと左側から出てきていくザコ 3 機 (ザコ 2→4) にロックしなから左に動いていき、少し上にあがって左上にいる戦車 5 と 6 にロックをかける。

先ほどのザコ 3 機を連続で破壊したところがきちんとできていれば、戦車

## D-area Point 3



5 と 6 をロックするために少し上にあがったところに戦車のレーザ一弾とザコ 3 機の弾を誘導できるので、少しずつ下にさがりながらこれを避ける。

この位置でザコ 3 機からの通常弾を避けたら、レーザを撃ってしまてよい。次は戦車 7 にロックするのだが、ここはすくにつなげずに、レーザが今までロックした戦車 3 台とザコ 3 機を破壊したあと画面外に逃げていくので、レーザが逃げていくのが見えるまで「ため」てから戦車 7 にロックをかけてレーザを画面外から呼び戻す感じにする。このあと戦車 7→戦車 8 とつなげるところも、少し「ため」てからにする。

これで砲台が 4 個画面内に入ってきているので、上にあがってロックをつなげていく。この砲台も上の砲台部分 300pts. で、下の砲台が 500pts. なので、まずはイラストの順番通り砲台 9→1→2 までにロックをつなげてこれを破壊しておいてから、砲台 13→1→6 にロックをつなげて破壊する。これ



きちんとつなげていれば 128,000pts. が取れる。

で 500pts. の砲台 16 が 128,000pts. になる。

## STAGE 3 - E-area

## STAGE 3-E-area 16Lock - Point 1

まずは画面左上からザコが 6 機突っ込んでくるが、ここはザコを全部破壊しようとするよりもショットを使わずにレーザだけで破壊していくことが重要である。8 機目に左のほうから出てくるのは赤いザコなので、こいつだけは破壊するようにして赤アイテムを出させておく。

次に画面左上からロボットが出てくるが、ここは写真 12 の位置でショットを撃ちながら待ち、ロボットに出現即ロックをかける。

だいたいのロボットに 5→6 回ロックしたあたりで上からザコが出てくるので、これをショットで破壊しないようにショットは撃ち止める。

このあとロボットにロックし続けていくのだが、画面左上から 1 機目のザコがロボットに重なるように出てくるのでこれにもロックをかける。このあたりレーザを撃ってしまてよい。次のほうに 2 機目のザコが出てくるので、これをロックするために右に動いていく。この動きでロボットの 1 機目のレーザを避けることができる。

2 機目のザコにロックをかけたあと

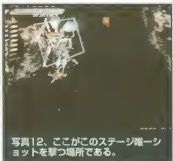


写真 12. ここがこのステージ唯一ショットを撃つ場所である。

りロボットが右に動いてくるので、これにまたロックをかけてつなげていく。ロボットに 3→4 回ロックしたあたりで左に動いて、5 機目のザコにロックをつなげたあと、7 機目に出てくるザコにもロックをつなげる。このあたりで右からロボットの 2 発目のレーザが飛んでくるので、これを上下に動いてかわして、少し右に動いて 9 機目のザコにロックをつなげる。



うまくつなげれば 25,800pts. が取れる。

最初から簡単にまとめてみると、

ロボットに 8 個分ロックする

1 機目のザコに 3 個目のロック

2 機目のザコに 1 0 個目のロック

ロボットに 11→13 の 3 個分ロック

5 機目のザコに 14 個目のロック

7 機目のザコに 15 個目のロック

9 機目のザコに 16 個目のロック

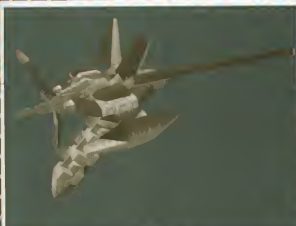
というわけで最後の 100pts. のザコが 25,600pts. になるのだが、これはあくまでパターンの一側であって、実際にはザコの出現位置が若干変わるため最後までつながらないこともある。

**STAGE 3 - R-GRAY 2**  
Stage Score: 2,515,000pts.  
Enemy Destroyed 90%  
Lock-On ShootDown 100%  
Bonus Score: 450,000pts.





HCBM198CBM12

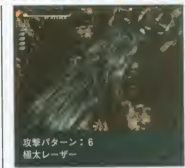
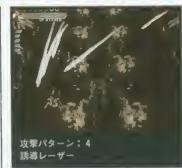
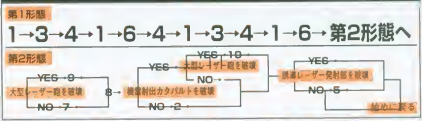


## STAGE 3 BOSS Zenobia

ゼノビア

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐火力	得点
機雷射出カタパルト×6	1	機雷	20	2,000pts.
	2			
アーム部×2	3	レーザー	16	5,000pts.
誘導レーザー発射部×6	4	誘導レーザー	10	3,000pts.
	5			
大型レーザー砲×1	6	機雷レーザー	20	20,000pts.
	7			
300mm機銃	8	通常弾 2WAY	—	—
	9	通常弾 ばらまき	—	—
翼×2	—	—	16	10,000pts.
本体	10	誘導ミサイル	1	—
	—	—	24	200,000pts.

### 攻撃パターン



ステージ3のボスは、大型機動兵器「ゼノビア」。これまでのボスと比べて、攻撃パターン数の多さもさることながら、破壊することのできるパーツも17ヶ所と非常に多く、パーツだけの得点で80,000pts.もの高得点になる。

さて、ゼノビアの攻撃形態については第1形態、第2形態の二つがあって、それぞれ第1形態が4パターン、第2形態が6パターンの計10パターンの攻撃パターンが存在する。

ここでは、まず各パターンごとの説明と、それに対する具体的な攻撃の回避方法について見ていくことにする。

**第1 攻撃形態**

第一形態の基本的な攻撃パターンは、1→3→4→1→6を1セットとしていて、これを2セット行くと自動的に第二形態へと移行するが、誘導レーザ

ー発射部以外のパーツを破壊した場合のみ無条件に第二形態へと移行。

また、誘導レーザー発射部をすべて破壊していた場合には、パターン4の誘導レーザー攻撃をしてくなくなる。

●パターン1  
低空へと降下していき、上昇してくると同時に機雷を大量に射出してくる。この機雷は、自機と同高度に達した後には若干の誘導をしてから爆発。他の機雷と同じ様に、広範囲に攻撃判定がある爆雷が発生させてくる。

基本的には、機雷が上昇する前にロックしてレーザーで破壊してしまうが、同高度に上昇してからショットで左右のどちら側かを破壊。逃げ遅れておいて残り回避していく。

●パターン3  
画面の上部に向かって移動しながら、機体の左右下部に格納されているアー

ム部分の先端から、赤いレーザーを扇状にランダムで連射してくる。

このレーザー自体は自機を狙って撃ってきている訳ではないため、画面上部の左右あるいはボス本体の正面がレーザーに対して安全地帯となっている。

●パターン4  
低空へと降下していきながら、機体の左右側面に3門づつある誘導レーザー発射口からそれぞれ一発づつ計6発の誘導レーザーを一斉に発射してくる。降下し始めてから誘導レーザーを発射するまでに、ロックをするぐらいのタイムラグはあるので、レーザーを撃ち込んでいける。また、誘導レーザーの避け方については、レーザーを発射してから見て避けていけば問題ない。

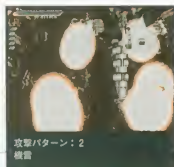
●パターン6  
画面横方向に移動後、機体中央に搭載されている大型レーザー砲から機雷

のマクロレーザーを発射。その状態でウィンドーをしかけてくる。

避け方としては、大型レーザー発射部が開き始めたらボスの正面でレーザーを撃ち込みながら、ウィンドーしてくる方向に合わせ横に移動していく。また、マクロレーザーを撃たせる方向については図-1のように任意に左右のどちらかを誘導、選択できる。



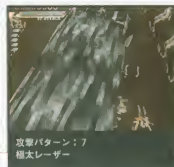




攻撃パターン：2  
機雷



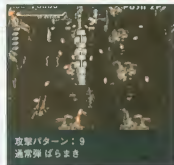
攻撃パターン：5  
誘導レーザー



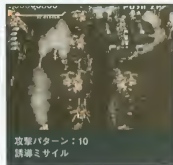
攻撃パターン：7  
極大レーザー



攻撃パターン：8  
通常弾 2WAY



攻撃パターン：9  
通常弾 ばらまき



攻撃パターン：10  
誘導ミサイル

## 第2攻撃形態

第二形態の基本となる攻撃パターンは7→8→2→5で1セット。これに各パーツを破壊しているか？などの条件分岐が加わり、そのつどパターンが変化していく（詳しくは表を参照）。ちなみに破壊可能パーツをすべて破壊していた場合は9→8→10となる。

### ●パターン2

機雷を射出してくるという意味では、第1形態のパターン1と同じだがこのパターン2では、近距離から放射状に機雷をばらまいてくる。

基本的な回避方法については、パターン1と同様。ただし、同高度から至近距離に機雷を撃たれているので無理をしてロックをするよりはショットで確実に撃ち落として行った方が安全。

### ●パターン5

誘導レーザー発射部が隆起、発射口につき1発ずつ、計6発の誘導レーザーを自機めがけて撃ち出してくる。

パターン4と違い、連続して誘導レーザーを撃ち出してくるので、同じ様に避けたのでは逃げ場がなくなってしまう。したがって、この場合は逃げ方を少し代えて1発ずつ引き付けるとよい。

うに少しずつ移動して避けていく。

また、パターン4と同様にすべての誘導レーザー発射部を破壊していた場合は、この攻撃をしてくることはない。

### ●パターン7

第二形態の開幕にくるのがこの攻撃パターン。基本的にはパターン6と同様に、機体中央の大型レーザー砲からマクロレーザーによるワインダー攻撃を自機めがけてしかけてくる。

ただし、今度はレーザーを発射するまでの間、つねに自機を狙うようにして機体の向きを変えてくる。このため、マクロレーザーを発射してくる方向をうまく誘導してやらないと、逃げ場がなくなってしまう。誘導の目安としては、画面の正面方向にマクロレーザーを発射させておけば、画面の左右上部が安全地帯となってくれる。

### ●パターン8

パターン7、9から連続したパターンで、2WAYの通常弾を自機のおける座標めがけて高速で連射してくる。

この攻撃に関しても自機を狙って弾を撃ってくるので、少しずつ移動して

避けていくようにすれば問題はない。

### ●パターン9

大型レーザー砲を破壊していた場合、パターン7の代わりにくる攻撃パターンがこの攻撃パターン。現状に通常弾をばらまくと同時に、自機を狙った2WAYを撃ってくる。

この攻撃に関しては距離を取って見て避ける以外にはなく、これといった回避方法はない。また、大型レーザー砲を破壊したこの状態でない限りは、本体にダメージを与えられない。

### ●パターン10

機雷射出力カチバルトを破壊していてもおかつ、大型レーザー砲を破壊していた場合にくる攻撃パターン。画面中央まで前進してきて、機体の後部から誘導ミサイルを連続して発射してくる。誘導ミサイルにはなく、これといったレーザーで撃ち落とすことができる。また、前進中は攻撃をしてくることはない、ロックすることによって夢中になってボス本体に体当たりしないように…。

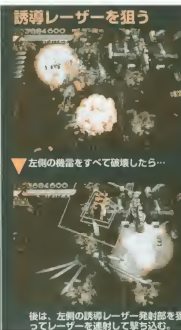
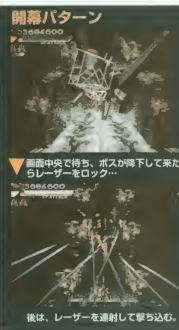
さて、パターン別の基本的な攻撃と回避方法について分かったなら、次は攻略RDについて説明しよう。

## 3RD、BOSS 全パーツ破壊パターン

まず開幕は、画面中央で待って上空から急降下をかけてくるボスにロックをかけつつレーザーを発射。低空から切り替えて、パターン1から上昇をしてくるまで機雷射出力カチバルトを中心に、レーザーを撃ち込んでいく。

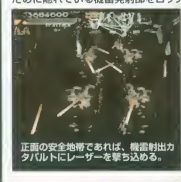
ボスが上昇を始めた後、左側に射出されている機雷群をロックしてレーザーで破壊。後は、レーザーで破壊し切れなかった左側の機雷をショットで撃ち落とす。左側から自機を画面左へと移動。破壊できなかった機雷による爆風を避つつ、左側の誘導レーザー発射部をロックしてレーザーを撃ち込んでいく。

ボスは同高度で静止後、画面上部へ



と移動をしながらパターン3をしかけてくるので、ボスが移動を始めたら自機を同じ様にして移動させる。

この間も左側の誘導レーザー発射部を狙ってレーザーを撃ち込みつつおき、ボスが画面の右上まで移動しきったら正面の安全地帯に入って、連射されているレーザー弾を回避。それと同時に、機体下部に格納されているために隠れている機雷発射部をロック







して、レーザーを撃ち込んでいく。

さて、パターン3の攻撃が終了するとボスは再度降下してパターン4の攻撃をしてくるわけだが、この時に画面の中央までボス本体が迫り出てくる。このため、そのままの場所に置まっていると自機に体当たりをされてしまうので、パターン3の攻撃が終了したのを確認したら、すぐに自機を後退させて体当たりを回避していく。

体当たりを回避すると、今度はパターン4の誘導レーザーが自機めがけて

## 体当たりを避ける



▼レーザー弾を撃ちかわって、アームが振り始めたら…



自機を後退してやって、ボスの体当たりを回避していくようにする。

飛んでくる。基本的に、誘導レーザーは発射音が聞こえたら横移動をして回避、再度パターン1で機雷を射出しているボスをロックして、レーザーで攻撃しながら前向きと同じ様に機雷を破壊。残った右側の機雷を画面左方向に回避して、次にくるパターン6のマクロレーザー発射開始位置を左向きに誘導しておいてやる（図-1を参照）。

上昇してきた機雷の爆風が消えると、ボスは画面右方向に移動しながら向きを変えて、パターン6のレーザー発射体勢を取る。機雷の爆風が消えてからマクロレーザーが発射されるまでの間がかなりの時間があるので、この間に先ほどまで撃ち込みをしていた左側の誘導レーザー発射部にレーザーを撃ち込んでおき、レーザー発射モーションが終了してマクロレーザーが発射されるまでには全体の正面に戻り回避行動に移る。マクロレーザーを発射した後は基本通り反対方向にフィンダーしてくるの、それに合わせて自機を上全部向かって移動させていく。この時に、右側の誘導レーザー発射部と翼の

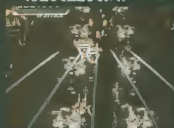
## マクロレーザーを誘導



▼降下して行ったボスにレーザーを撃ち込んで…



▼誘導レーザーが飛んできたら横に大きく移動して回避していく。



▼後はボスが上昇してくるごとに再度レーザーを撃ち込んでいき…



機雷を破壊しつつ、マクロレーザー発射位置を左に誘導しておいてやる。

2ヶ所をロックできるので移動させながらレーザーを撃ち込んでおくこと。

この時点までには、しっかりとレーザーで撃ち込みを行ってれば、左右6門の誘導レーザー発射部をすべて破壊することできる。仮にいくつが残ってしまった場合には、次の降下時にくるパターン4を先ほどと同じ様に回避している間に、左右のどちら側に残っているかを確認。パターン1で上昇しながら射出されてくる機雷を破壊する時に、誘導レーザーが残っていた側の機雷を破壊しておいて、次にくるパターン3の時に、始めと同じ様にして残った誘導レーザー発射部を全部破壊してしまえばいい。もちろんすべての

## 誘導レーザーを破壊



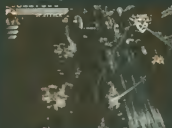
▼マクロレーザーが発射されるまでに左側の誘導レーザー発射部を破壊…



▼マクロレーザーが発射される前に、正面へと移動しておいて…



▼反時計回りにマクロレーザーを避けていかなければ…



右側の誘導レーザー発射部と翼にレーザーを撃ち込んでいくようにする。

誘導レーザー発射部を破壊していた場合には、機雷射出カタパルトを重点的にロックしてレーザーを撃ち込んでいくことを忘れないように…。

さて、2度目のパターン3でくる体当たりを同じ様に回避したら、降下していくボスにレーザー撃ち込んでいき、次のパターン1で射出されてくる機雷を今度は1回目とは逆の右側を撃ち落として、次のパターン6のレーザー発射開始位置を右側に誘導してやる。これで先程とは逆側の翼にロックをかけて、レーザーでダメージを与えることができる。基本的に2枚ある翼に関しては、このパターン6の時に以外では非常にダメージを与えづらいので、しっ

## 残ってしまった場合



▼ボスが降下していく時に、どちら側の発射部が残っているか確認しておく。



▼今度は、誘導レーザー発射部が残っている側の機雷を破壊しておいて…



▼残っている誘導レーザー発射部にレーザーを撃ち込んで破壊していく。



後は、さっきと同じ様に安全地帯に入ってからレーザー弾を回避していく。

がりと機雷発射カタパルトと共にサイドからレーザーを撃ち込んでおくこと。このパターン6で第1形態は終了して第2形態へと移行するわけだが、この時点で誘導レーザー発射部すべてと、しつこくレーザーを撃ち込んできた機雷発射カタパルトが3〜5ヶ所は破壊できていることだろうと思う。

第2形態へと移行すると、それまで隠れていた機雷発射カタパルトが正面に出てくるので、残っているカタパルトをレーザー連射で速攻破壊する。速攻で破壊できなかった場合は、パターン7のマクロレーザーを撃たれるので左右どちらかに回避していき、次に連続してくるパターン8の2WAYを少



## 反対側へ誘導する



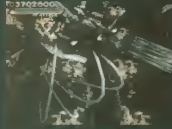
▼体当たりを回避したら機雷射出カタパルトを狙ってレーザーを連射する。



▼今度は、始めと反対側の機雷をすべて破壊しておいて…



▼マクロレーザー発射位置を反対側へ誘導しておいて…



さっさと逆の翼を重点的にレーザーでダメージを与えていくようにする。

しずく移動して避けて、もう一度カタパルトにレーザーを撃ち込んでいく。

機雷射出カタパルトなどの誘導レーザー発射部以外のパーツを破壊した場合は、ボスが破壊された衝撃で低空に沈みこむ。この間は攻撃をしてこれないのだから右側の翼をロックだけしておいて、ボスが同高度に上がってきたからレーザーを発射する。ちなみに、同高度までボスが上がってこない内に各パーツを破壊してしまっただけには破壊したパーツの分は無視され、ボスは再度沈みこまないで、きちんと上昇してきたのを確認してからレーザーを発射して破壊すること。

さて、右側の翼を破壊することとがで

## 第2形態の開幕



▼残っている機雷射出カタパルトをレーザー連射で遠攻破壊していく。



▼カタパルトを破壊しきれなかった場合は、画面にマクロレーザーを回避…



▼自機を狙って連射してくる通常弾を少しづつ移動して避けていさ…



始めに戻って再度、機雷射出カタパルトをレーザー連射で破壊していく。

きたらボスがまた沈みこむので、今度は反対側の翼をロックする。この時に翼を破壊できなかった場合は、ロックをかけていた右側のアーム部にレーザーを撃ち込んで破壊して本体を沈みこませて、破壊できなかった右側の翼に再度ロック。先ほどと同じようにして同高度に達したらレーザーを発射して破壊する。左側の翼とアーム部を破壊したら、後はまったく同じ要領で反対側の翼とアーム部も破壊して、ボス本体と大型レーザー砲を残した状態にする。後は最後に残しておいた大型レーザー砲に同じ要領で沈みこんでいる間にロックをかけておいて、同高度に達したらレーザーを発射して破壊。これで

ボス本体以外の17ヶ所すべてのパーツを破壊できたことになる。

残るはボス本体を破壊するだけわけだが、普通にボス本体を攻撃しようとする沈み込みから回復して、同高度に達したと同時にパターン8の攻撃をしてくるため、簡単に撃ち落とすといったわけにはいかない。

ところが、このパターン8の攻撃を封じてしまっただけで本体を倒してしまうやり方は存在する。具体的なやり方についてはいたって簡単で、沈み込みから回復して同高度に上がったボスの正面に張り付くよう自機を移動させてやるだけでいい。たったこれだけのことでボス本体はパターン8の攻撃をしなくなるので、後はボスが画面上部に後退するのに合わせて、自機を前進させるだけで本体を楽に攻撃してやることできる。ただし、怖がったりしてボスとの距離が離れてしまった場合には、そこから自機をめがけてパターン8本来の攻撃である2

WAYを連射してくるので、ボスが移動を始めたら移動を遅れないように注意しておくこと。

参考までに集中ロックをこの體に渡った場合には、R-GRAY 1であれば集中ロックを2回、R-GRAY 2の場合であれば集中ロックをわずか1回だけでやるだけで、ちょうどボス本体を破壊してやることできる。なれれば言えば非常に簡単なもので、とりあえず1回くらいは是非おためしあれ。



この距離であれば、弾を撃ってこれないので、楽に集中ロックをかけられる。

## 順番に各パーツを取っていく



▼まずは機雷射出カタパルトを破壊して本体を沈みこませて…



▼右の翼に撃ち込みをしてから、右側のアーム部を破壊。再度、翼にロック。



▼右の翼を破壊して、本体を沈み込ませたら今度は左側の翼にロック…



▼浮上してきたらレーザーを発射して破壊。再度沈めて…



▼今度は残った左のアーム部を破壊して本体を沈める…



最後は、大型レーザー砲にロックを付けて破壊すれば全パーツを破壊終了!

STAGE 3 - R-GRAY 1  
BOSS Score: 280,000pts.  
Total Score: 4,705,000pts.

STAGE 3 - R-GRAY 2  
BOSS Score: 280,000pts.  
Total Score: 7,078,000pts.





レーザー1発で倒せる敵  
つまり倍率のかかる敵  
6種(点数別)に関して  
レート表を作成。攻略の  
参考にしてほしい。

## レート別ザコ敵 得点表

OVER TOP ALL!!

R-GRAY 1

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8
	X1	X2	X4	X8	X16	X32	X64	X128
100	100	200	400	800	1600	3200	6400	12800
200	200	400	800	1600	3200	6400	12800	25600
300	300	600	1200	2400	4800	9600	19200	38400
400	400	800	1600	3200	6400	12800	25600	51200
500	500	1000	2000	4000	8000	16000	32000	64000
4000	4000	8000	16000	32000	64000	128000	256000	512000

HYPER LASER

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8
	X64	X64	X64	X64	X64	X64	X64	X64
100	6400	6400	6400	6400	6400	6400	6400	6400
200	12800	12800	12800	12800	12800	12800	12800	12800
300	19200	19200	19200	19200	19200	19200	19200	19200
400	25600	25600	25600	25600	25600	25600	25600	25600
500	32000	32000	32000	32000	32000	32000	32000	32000
4000	256000	256000	256000	256000	256000	256000	256000	256000

R-GRAY 2

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	X1	X2	X4	X8	X12	X16	X24	X32	X48	X64	X80	X96	X128	X160	X192	X256
100	100	200	400	800	1200	1600	2400	3200	4800	6400	8000	9600	12800	16000	19200	25600
200	200	400	800	1600	2400	3200	4800	6400	9600	12800	16000	19200	25600	32000	38400	51200
300	300	600	1200	2400	3600	4800	7200	9600	14400	19200	24000	28800	38400	48000	57600	76800
400	400	800	1600	3200	4800	6400	9600	12800	19200	25600	32000	38400	51200	64000	76800	102400
500	500	1000	2000	4000	6000	8000	12000	16000	24000	32000	40000	48000	64000	80000	96000	128000
4000	4000	8000	16000	32000	48000	64000	96000	128000	192000	256000	320000	384000	512000	640000	768000	999900

SPECIAL ATTACK

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	X1	X2	X3	X4	X6	X8	X12	X16	X20	X24	X32	X40	X48	X56	X64	X72	X80	X96	X112	X128	X144	X160	X176	X192	X208	X224	X240	X256
100	100	200	300	400	600	800	1200	1600	2000	2400	3200	4000	4800	5600	6400	7200	8000	9600	11200	12800	14400	16000	17600	19200	20800	22400	24000	25600
200	200	400	600	800	1200	1600	2400	3200	4000	4800	6400	8000	9600	11200	12800	14400	16000	19200	22400	25600	28800	32000	35200	38400	41600	44800	48000	51200
300	300	600	900	1200	1800	2400	3600	4800	6000	7200	9600	12000	14400	16800	19200	21600	24000	28800	33600	38400	43200	48000	52800	57600	62400	67200	72000	76800
400	400	800	1200	1600	2400	3200	4800	6400	8000	9600	12800	16000	19200	22400	25600	28800	32000	38400	44800	51200	57600	64000	70400	76800	83200	89600	96000	102400
500	500	1000	1500	2000	3000	4000	6000	8000	10000	12000	16000	20000	24000	28000	32000	36000	40000	48000	56000	64000	72000	80000	88000	96000	104000	112000	120000	128000
4000	4000	8000	12000	16000	24000	32000	48000	64000	80000	96000	128000	160000	192000	224000	256000	288000	320000	384000	448000	512000	576000	640000	704000	768000	832000	896000	960000	999900



BOSS

## Hannibal

STAGE 4



ミサイル艦地帯

### BOSS DATA FILE

- 艦橋 (弱点) 250,000pts
- 第1ブロック撃破後 10,000pts
- 第2ブロック砲台 20,000pts
- 第3ブロックミサイル砲台 10,000pts
- 第3ブロック撃破後 30,000pts
- 第4ブロック撃破後 30,000pts
- 第4ブロック砲台 20,000pts
- 第5ブロックレーザー砲台 10,000pts
- 第6ブロック
- ホーミングレーザー砲台 10,000pts

\*ブロックは順番より敗れる

R-GRAY1

R-GRAY2

### TOPICS

うって変わって宇宙面。このあたりから敵の攻撃もかなり厳しくなってくる。出現パターンを覚えていないと対処しきれない。中でもレーザー巡洋艦マリウス級の側面レーザーは、ノーミス時は自機一機分の間しかなく非常に辛い。この面からスペシャルアタックを利用した戦法が有効になる。

ボスのハンニバルは画面に入りきれないほどの巨大戦艦。先読み気味に砲台を潰していかないと押されてしまう。



レーザー艦地帯

シリア宇宙軍第3艦隊を統べる旗艦ハンニバル。未完ながらも戦艦は強力。



18

手を震え品を震え次々と繰り出される攻撃。淡めめり決して手は休まない。



19







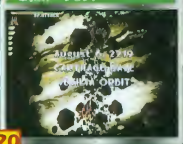
### Establishment

セシリア星系、第4惑星B環のすぐ内側を回る軍事ステーション。

元はありふれた反物質製造、貯蔵プラントであったが、秘密裏に造船ブロック、大型艦用ドックなどが増設され、セシリア宇宙軍創設の拠点となった。

地球軌道に展開するセシリア艦隊の兵力から、駐留する艦艇は僅かと推測される。

5 箇の舞台はセシリア星系第4惑星の軍事ステーション。



20

R-GRAY1

R-GRAY2

20

Starting Point

R-GRAY1

R-GRAY2

様々な施設が立ち並ぶ。ここはドックが何処であろうか。



21





## CARTHAGE BASE



22

●SLO1 (レーザー版) ×4  
(レーザー版厚:5,000pt)

BSLOT(レーザ駆動)×1  
(レーザ駆動:10,000bit/s)  
(レーザ駆動:100bit/s)

R-GRAY1

R-GRAY2

22

後半の長いダクトでは、ドレイクが再び撃退する。爆弾を乱射してくる。





## CARTHAGE BASE

BOSS

Genseric



### BOSS DATA FILE

- ボス本体 300,000pts
- レーザー眼 10,000pts
- ホーミングレーザー発射口 3,000pts

ボスのカセイリックは変形しながら激しい攻撃を仕掛けてくる。



R-GRAY1

R-GRAY2

### TOPICS

いよいよセシリア軍の砲撃も苛烈を極めてくる。普通にクリアを目指すだけでも相当難しい闘になっている。パターンを覚えていないと話にならない。スペシャルアタックで様々な場所が中継にあるが、弾撃点によって20~100万点と大幅に変わってしまうのが悩みどころだ。後半の難所はレーザーを乱射するクレイジービット、機銃掃射を行うドレイク地帯。ボスのカセイリックも気を抜くとあっという間にやられてしまう。

24

24

E

52

128×1 (HP:1,000pts)

124×12 (HP:100pts)

128×1 (HP:1,000pts)

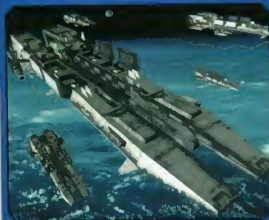




# Back Stories

## A.D.2219

A.D.2219、人類が恒星間航行を実用化して100年余の時間が流れていた…。



## 繁栄

地球は宇宙開拓の時代を経てオリオン腕全域まで勢力を延ばし、20を越える殖民惑星を抱える恒星間国家の主星として繁栄していた。次第に増えていく殖民惑星を統治するために、地球は地球/太陽系連合軍を設立し、殖民惑星を厳しい軍政下に置いた。

こういった体制に反発する急進的殖民惑星諸国は、宇宙開拓の最重要拠点である「セシリア」を中心とした「セシリア連合」を成立、地球からの解放を求め立ち上がった。

セシリア連合軍により、地球は僅か24時間で降伏する。

## 地球破壊

地球が陥落して24時間後、「セシリア連合」は地球に居住する人々を他の惑星に強制移民させた後、地球を破壊すると宣言。

地球と、地球寄りの殖民惑星の反発を武力で鎮圧すると、地球破壊の為に全艦隊を集結した。

この事態を予測していたかのように、バルカ機関は、セシリア星系でサルベージされたオーバーテクノロジーを基に開発中の「R-GRAY」全13機によって、「セシリア制圧作戦」-OPERATION "RAYSTORM"を発動する。





### -Romulus-

宙宙戦艦機  
コムルス

STAGE 4  
／上昇、同高度  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／200pts.



画面後方、高高度から出現、同高度まで下降する。プレイヤーに対して誘導し突っ込む。プレイヤーに接近すると、弾を1発発射する。

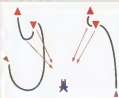
敵宙宙機、機動兵器の破壊を目的とする宙宙戦艦機。現在では旧式機となっており性能の見劣りは否めない。次期主力宙宙戦艦機の開発が、軍兵器開発局から8機関と呼ばれる政府機関へ移行したことが原因で遅れた為、いまだに主力として使用されている。

元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

### -Gaius-

艦隊防衛戦艦機  
ガイウス

STAGE 4  
／上昇  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／200pts.



低高度で出現、画面上部に向って上昇、向きをプレイヤーに向けて一時停止する。弾を2発撃って再び方向転換し画面上部に行く。移動パターンには3種類あります。



た設計で、特別な艦隊機用の設備を、持たない艦隊にも搭載が可能となっており、どのような編成の艦隊にも見受けられる。

元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。左右2本づつ伸びた4本のスラスターが特徴。

### -Ceres-

大型ミサイル戦艦機  
セレス

STAGE 4  
／上昇的  
乗員：6名  
LockOnLaser  
耐久値／18  
Score  
本体／1,000pts.  
ミサイル／100pts.



低高度で画面上部から出現、宙返りしながら上昇、誘導ミサイルを6発発射する。平行移動して再びミサイルを6発発射して、直進して飛び去る。

艦隊防衛用に開発されたミサイル戦艦機、元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

艦隊防衛を目的とする為非常に高い防御力を持ち、ミサイルの搭載量も桁違いとなっている。ミサイルは攻撃用はもちろんの事、対レーザー、対高エネルギー兵器用の粒子散乱弾、レーダー攪乱用ジャミングミサイル等、多種の弾頭を装備し艦隊の防衛にあたる。

### -Remus-

宙宙戦艦機  
レムス

STAGE 4  
／上昇、同高度  
乗員：2名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score  
本体／500pts.  
機雷／100pts.



低高度で数機が出現、旋回しながら1列になるように艦隊を作る。旋回しながら上昇し、同高度に来ると機雷を放出する。

対艦、対ステーション、軌道爆撃などを目的に開発された宙宙機であるが、その機体性能の高さと余裕のある推力から、機雷／爆雷散布、阻止攻撃など多岐に渡る任務に使用されている。元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

### -Larvae-SY-3L2

機動レーザー砲台  
ラルヴァ

STAGE 4  
／上昇的  
全長：39.4 m  
乗員：0名  
LockOnLaser  
耐久値／3  
Score／500pts.



4Rボスの巨大戦艦のハッチから出現、上昇してカバを開き、大型レーザーを発射する。

セシリア連合第3艦隊旗艦「ハンニバル」搭載の無人機動兵器。4枚のファンを展開し強力なレーザーを発射する。艦隊砲と異なり死角が存在せず、主に近距離での対機動兵器用に用いられる。ハンニバル自身の対空砲と十字砲火を突破するのは極めて難しい。しかし搭載エネルギー量は少なく、数回程度の発射が限界である。

### -Catullus-

艦隊迎撃機  
カトゥルス

STAGE 4  
／上昇的  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／2  
Score／100pts.



上昇してプレイヤーをサーチして、弾を1発発射して突っ込む。4Rボスではハッチから出現する。

セシリア連合第3艦隊旗艦「ハンニバル」搭載の迎撃用宙宙機。艦の護衛を始め、様々な任務をこなす様設計されており、その為大型化している。高度に自動化の進んだ機体でパイロットは、1編隊(4機)に1人しか搭乗しておらず、残りの機体はコンピューター制御となっている。この特性から大型艦の他、ステーションの防衛用などにも使用されている。元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。



## -Livius-

### 迎撃戦闘機 リビウス

STAGE 4  
／上昇戦  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／200pts.

低高度で画面上部から出現。ホバリングしながら弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に飛去る。



元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。当初、浮遊砲台として設計されたものであるが、運動性能が予想以上に高かったため、迎撃戦闘機として改良されることになった。

運動性に優れたパルスガンと機動兵器に匹敵する柔軟な運動性と連携は、拠点防衛、艦船援護等、幅広い迎撃任務を可能としている。

## -Miss-

### 大型ミサイル洋艦 ネルヴィア級

STAGE 4  
基準排水量：360,000t  
最大出力：50 連射能力  
航続距離：2,100km (機橋活動半径)  
全長：1,080m  
身長：最大大型ミサイル発射機 14 連射機  
x1,200 60秒間 対空  
ミサイルレーダー x200 (100倍)  
対空 多用型ミサイル砲 x200 (100倍)  
LockOnLaser 耐久値／3  
Score 本体／1,000pts  
本体 得点中／5,000pts  
ハット／500pts  
ミサイル／300pts



地球／太陽系連合軍の主力戦闘艦。各地の殖民惑星駐留艦に配備されている。長期に渡って使用され続けられており、やや古びた感じがある。種々の反応反応において圧倒的な対地能力を見せつけ、殖民惑星の人々の憧れの対象となっている。ネルヴィア、ハドリウスなどローマの皇帝の名が付けられているが、殖民惑星の人々にはネロ、カリグラなど悪名が通っている。

セシリア連合の統制艦隊においてレーザー艦と共に、セシリア連合に専断され地球環境作戦に投入された。

この艦の目的は衛星軌道上から地上へのミサイル攻撃である。エネルギー兵器が主となったこの時代においても弾薬を変更することで様々な用途に使用できるミサイル艦艇は必要不可欠のものである。

しかし、地上へのミサイル攻撃を目的としたこの艦艇は他の攻撃、防御システムが脆弱で、艦隊の中央から前方に配置される事が多い。

## -Laze-

### 大型レーザー艦 マリウス級

STAGE 4  
基準排水量：535,000t  
最大出力：60 連射能力  
航続距離：1,300km (機橋活動半径)  
全長：1,050m  
身長：最大口径レーザー x10 10 / 1500m  
対空 x1,600 800倍  
対空 x1,600 800倍  
対空 x1,600 800倍  
対空 x1,600 800倍  
LockOnLaser 耐久値／3  
Score 本体／1,000pts  
本体 得点中／5,000pts  
ハット／500pts



地球／太陽系連合軍の新鋭主力戦闘艦。殖民惑星の駐留艦隊では、セシリア派遣艦隊にのみ配備されている。マリウス、ユリウスなどローマの執政官の名が付けられている。

セシリア連合の統制艦隊によってセシリア派遣艦艇は奪取され、地球環境作戦に使用される。地球環境作戦において、地球衛星軌道上に配備された自動攻撃衛星を破壊させる目的で投入された。

主兵器として大口径レーザーを8門装備している。新型のエネルギーシステムを搭載したことにより従来の3倍近い威力のレーザーを発射できるようになっている。

しかし、このレーザー砲は対艦艇では非常に有効であったが、小型機との戦闘には向かず、強力なE.C.M.を使用されると3200門に及び自動制御の防空砲も沈没する可能性があり、改善の必要を指摘されている。

## -Coriolanus-

### 制空戦闘機 コリオレイナス

STAGE 5  
／上昇戦  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／100pts.

同高度で出現し、プレイヤーを誘導して突っ込む。



地球連合軍及び各殖民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。

## -Drake-

### 汎用型機動兵器 ドレイク

STAGE 5  
／同高度、上昇戦  
全長：128.5m  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／12  
Score／1,000pts.

高度タイプ 画面上から同高度で出現し、プレイヤーを誘導して、レーザーを2回発射する。その後プレイヤーに接近。  
上昇タイプ 画面上から低高度で出現し、上昇し、手を伸ばして2回、プレイヤーを誘導して弾を2回発射する。



セシリア連合が独自に開発した汎用型兵器。動力部には、自機間によって開発された技術が使われている。投入されている場所により各種のバリエーションが存在し、宇宙用のR型、大気圏内用のA型等が確認されている。又、大型機動兵器の特徴として、各種の兵装を装備可能であり、交戦時には柔軟な対応が求められる。

## 88式 対空砲台

### 砲台 LockOnLaser

STAGE 5  
／砲台  
LockOnLaser  
耐久値／1  
砲台／1  
Score 本体／500pts  
砲台／300pts.

プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。





## -Romulus-

制宙戦闘機  
ロムルス

STAGE 5  
/ 同高度敵  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 200pts.



画面後方、高高度から出現。同高度まで下降する。プレイヤーに対して誘導し突っ込む。プレイヤーに接近すると、弾を1発発射する。

敵航空機、機動兵器の破壊を目的とする制宙戦闘機。現在では旧式機となっており性能的な見劣りは否めない。次期主力制宙戦闘機の開発が、軍兵器開発局からB機関と呼ばれる政府機関へ移行したことが原因で遅れた為、いまだに主力として使用されている。元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

## -Crazy bit-

無人迎撃ホット  
クレイジービット

STAGE 5  
/ 同高度敵  
全長: 27.1 m  
乗員: 0名  
LockOnLaser  
耐久値 / 3  
Score / 100pts.



同高度で画面上部から出現。停止してその場で回転を軸に、レーザーを多方向にランダムに発射する。その後プレイヤーのいる方向に平行移動して攻撃を繰り返す。

カルタゴベースを始め、セシリア連合の重要拠点に多数配備されている無人迎撃ボッド。球形のボディにマウントされた6門のフュージョン砲を、自身が乱数回転しながら乱射する為、パターンを分析し弾道を予想することは不可能に等しい。回避には純粋にパイロット自身の能力が要求される。

## -Remus-

宇宙戦闘爆撃機  
レムス

STAGE 5  
/ 上昇、同高度  
乗員: 2名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score  
本体 / 500pts.  
機雷 / 100pts.



低高度で数機が出現。旋回しながら1列になるように編隊を作る。旋回しながら上昇し、同高度に来ると機雷を放出する。

対艦、対ステーション、軌道爆撃などを目的に開発された航空機であるが、その機体性能の高さと余裕のある推力から、機雷/爆雷散布、阻止攻撃など多岐に渡る任務に使用されている。元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

## -Catullus-

艦載迎撃機  
カトゥルス

STAGE 5  
/ 上昇敵  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 2  
Score / 100pts.



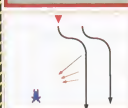
上昇してプレイヤーをサーチして、弾を1発発射して突っ込む。

セシリア連合第3艦隊旗艦「ハンニバル」搭載の迎撃用航空機。艦の護衛を始め、様々な任務をこなす様設計されており、その為大型化している。高度に自動化の進んだ機体でパイロットは、1編隊(4機)に1人しか搭乗しておらず、残りの機体はコンピューター制御となっている。この特性から大型艦の他、ステーションの防衛用などにも使用されている。元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

## -Selkie-

戦闘迎撃艇  
セルギー

STAGE 5  
/ 上昇敵  
全長: 36.0 m  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 100pts.



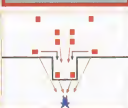
低高度で艦隊等から出現。上昇し直進しながら、弾を連続して発射する。

カルタゴベースに配備されている突撃艇。セシリア連合が唯一量産に成功した宇宙用突撃艇。後部に集中したスラスタを最大限に生かした一撃離脱、敵中突破戦術を得意とする。しかし未熟なパイロットが多く、そのまま体当たりしてしまうことも少なくない。

## -Georgius-

戦車  
ゲオルギウス

STAGE 5  
/ 戦車  
乗員: 2名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 200pts.



地面を移動、プレイヤーを追って弾を発射する。

ステーションなど真空中での使用を目的として開発された戦闘車両。大口径のビーム砲ながら、B機関で開発された高速収束ビーム装置を導入することにより、従来の倍近い速射能力を併せ持つ。その対空ビーム砲による濃密な弾幕は、その煌きから「死のオーロラ」と呼ばれるほど、破壊と隣り合わせの美しさすら感じさせるという。



## -Livius-

### 迎撃戦闘機 リビウス

STAGE 5  
↑上昇敵  
乗員：1名  
LockOnLaser  
耐久値／1  
Score／200pts.



低高度で画面上部から出現、ホバリングしながら弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に飛去る。

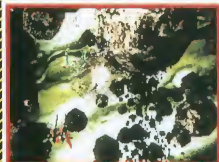
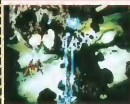
元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。当初、浮遊砲台として設計されたものであるが、運動性能が予想以上に高かったため、迎撃戦闘機として改良されることになった。

連射性に優れたバルスガンと機動兵器に匹敵する柔軟な運動性と連携は、拠点防衛、艦船援護等、幅広い迎撃任務を可能としている。

## -Astl-

アストル

STAGE 5  
LockOnLaser  
耐久値／2  
Score  
本体／200 pts.



## -Laze-

### 大型レーザー巡洋艦 マリウス級

STAGE 5  
基準排水量：335,000 t  
最大加速能力：4G 遠距離射撃  
航程距離：1,200AU 無  
補給活動半径  
全長：1,050 m  
兵装：大口貫通レーザー砲  
x8 出力500W 連射フ  
ィンクx1/500 1000連  
射 対空バルスレーザー砲  
x800 400連射 多用は  
サイム砲 x800 400連射  
LockOnLaser 耐久値／1  
Score x18／1,000pts.  
本体 弾倉／5,000pts.  
ハッチ／500pts.



地球／太陽系連合軍の新鋭主力戦闘艦、補給感覚の駐留艦隊では、セシリア派遣艦隊にのみ配備されていた。マリウス、ユリウスなどローマの執政官の名が付けられている。

セシリア連合の武装艦艇によってセシリア派遣艦隊は奪取され、地球爆撃作戦に使用される。地球爆撃作戦において、地球衛星軌道に配備された自動攻撃艦隊を壊滅させる目的で投入された。

主兵器として大口貫通レーザー砲を8門装備している。新型のエネルギーシステムを搭載したことにより従来の3倍近い威力のレーザーを発射できるようになっている。しかし、このレーザー砲は対艦戦では非常に有効であったが、小型機との戦闘には向かず、強力なECMを使用されると3200門に及び自動制御の防空砲も沈黙する可能性があり、改善の必要を指摘されている。



ING ENEMY APPROACHING WARNING ENEMY APPRO





ENEMY DATA

# HANNIBAL

## 全方向型誘導レーザー砲

攻撃方法/レーザー

高 度/低高度

Lock On Laser 耐久力/10

Score/10,000 pts.

8ヶ所あり、レーザーを発射します。レーザーは一度、同高度に上昇し、水平方向に方向転換して、プレイヤーの方向に飛んできます。

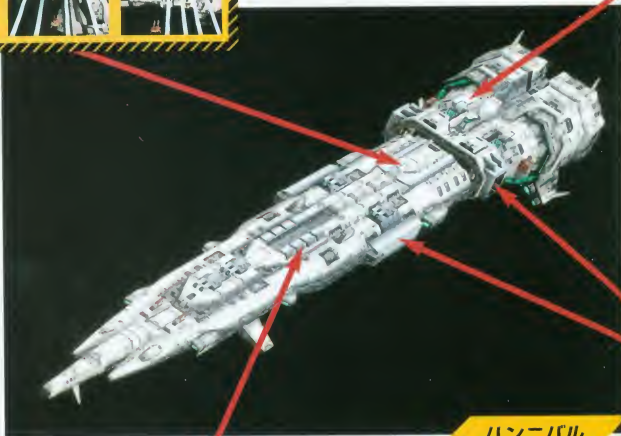
ATTACK.1



ATTACK.2



ATTACK.3



ハンニバル

## 本 体

Lock On Laser 耐久力/60

Score/250,000 pts.

## 主 砲

Lock On Laser 耐久力/8

Score/20,000 pts.

## 上部甲板

Lock On Laser 耐久力/6

Score/10,000 pts.

## ブロック

Lock On Laser 耐久力/6

Score/10,000 pts.

## 対艦ミサイル発射口

攻撃方法/ミサイル

高 度/低高度

Lock On Laser 耐久力 本体/8

ミサイル/1

Score 本体/10,000 pts. ミサイル/300pts.

8ヶ所あり、ミサイルを発射します。ミサイルは一度、同高度に上昇し、水平方向に方向転換して、プレイヤーをサーチして追撃します。







### 光子魚雷発射口

攻撃方法／光子魚雷

高 度／低高度

Lock On Laser 耐久力／破壊不可

Score／0 pts.

6ヶ所あり、光子魚雷を発射します。光子魚雷は同高度まで上昇すると自爆して、プレイヤーを巻き込みます。



ATTACK.1



ATTACK.2



ATTACK.3



FRONT



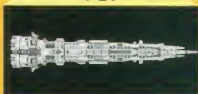
BACK



SIDE



TOP



地球連合が数年前から密かに建造を始めていた惑星破壊能力を持つ巨大戦艦。

完成率70%の未完成状態で出撃させることになってしまったハンニバルには、強力な中間子砲が搭載されていたものの、対艦隊戦用の小規模な武器しか可動状態になかった。その為、最も艦隊戦に適した第3艦隊を率いることになった。セシリア連合にとって、この艦隊絶滅に成功したことが地球占領を成功させたことはいまでもない。

### 艦載機発達ハッチ

攻撃方法／ザコ敵、ザコ敵（極大レーザー）

高 度／低高度

Lock On Laser 耐久力 ザコ敵／2 発

ザコ敵（極大レーザー）／3 発

Score ザコ敵／100 pts.

ザコ敵（極大レーザー）／500pts.

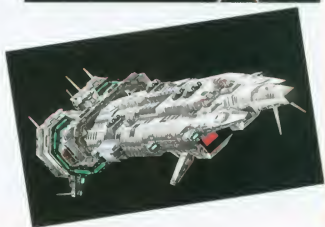
ATTACK.1



ATTACK.2



# 神威の槍





# GENSERIC

ENEMY DATA

## 本体

攻撃方法／各種兵装  
高 度／飛行形態・低高度  
高機動形態・同高度  
Lock On Laser 耐久力／200  
Score／300,000 pts.

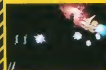


ガイセリック(飛行形態)



## 光子魚雷放出部

攻撃方法／光子魚雷  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／破壊不可  
Score／0 pts.



## FRONT 1



## BACK 1



## SIDE 1



## TOP 1



## FRONT 2



## BACK 2



## SIDE 2



## TOP 2



セシリア星系カルタゴ基地に配備された機動兵器で、基地の防衛を主任務とする。

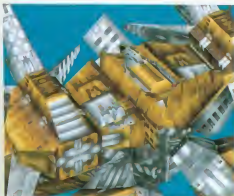
この種の兵器の殆どが、B機関によって開発された兵器システムを搭載している。

ただ、この機体は他の機動兵器と異なり、重武装を優先させたため、大気圏内での運用は開発途中で切り捨てられ、宇宙戦専用となっている。当初の計画では変型により戦闘時における機動性が向上するはずであったが、変型機構自体の欠陥により期待通りの機動性を得るには至らなかった。開発中に得られたデータは後の人型機動兵器の開発に活用されることになる。





# 守護者



### アーム部大型レーザー砲

攻撃方法／大型レーザー  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力/60  
Score/10,000 pts.

左右のアームに1門づつあり、カバーを開いて大型レーザーを発射します。



### 300mm機銃

攻撃方法／通常弾、青い粒子弾  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力/破壊不可  
Score/0 pts.

本体上部の中央にあり、通常弾を幾つかのパターンで撃ちます。

#### ATTACK.1



#### ATTACK.2



#### ATTACK.3



### ビーム砲

攻撃方法／レーザー  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力/破壊不可  
Score/0 pts.

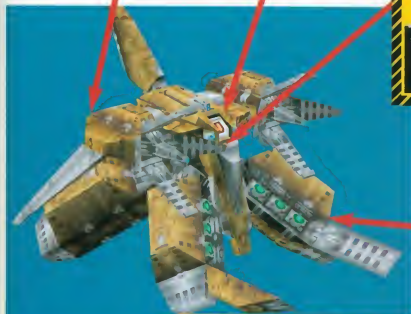
本体上部の中央にあり、直線レーザーを発射します。



### 脚部誘導レーザー発射口

攻撃方法／誘導レーザー  
高 度／同高度  
Lock On Laser 耐久力/20  
Score/3,000 pts.

カバーを開いて、誘導レーザーを発射します。

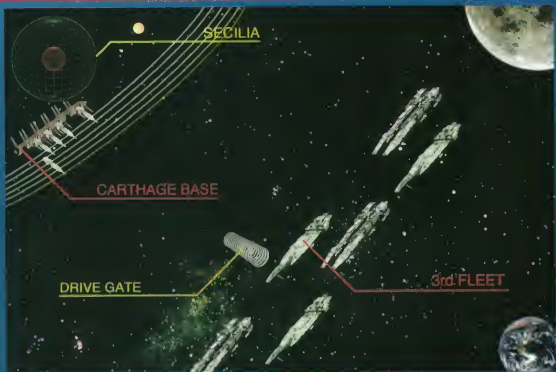


ガイセリック(高機動形態)



# STAGE 4~5

## OPERATION RAYSTORM



STAGE 4



August 5, 2219  
3RD FLEET  
EARTH ORBIT

STAGE 5



August 6, 2219  
CARTHAGE BASE  
SECILIA ORBIT





## STAGE 4 August 5, 2219 3RD FLEET EARTH ORBIT



このステージから舞台は宇宙へと変わるのだが、このステージは難易度において、もっとも重要なステージとなる。このステージをパッチリ決めることが出来れば、400万点近く稼ぐことができるぞ（ステージクリアボーナスまで含めて）。

### STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 1

まず最初にミサイル戦艦が出現するので、すぐにミサイルの発射口にロックがかからないように発射口の前方にロックのサイトを合わせよう。発射口からミサイルが飛んできたら、ミサイル5個にロックをかけて、発射口3箇所にもロックをかけてレーザーを発射だ。こまめにノーミスできていればミサイルは8個発射されるので、ロックをかけた数をしっかりと音で確認し、5個以上ロックをかけないようにしよう。

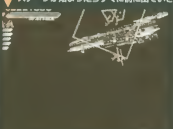
### STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 2

次に、ミサイル戦艦の本体にロックを1回かけ、残ったミサイルの発射口1箇所にもロックをかける。しばらくすると戦闘機が左下から4機、右から2機でくるので、左下からくるやつからロックをかけていき、右からくる2機にロックをかけた後レーザーを発射しよう。

### Point 1 ミサイル戦艦にロックをかせぎないようにしよう。



### Point 2 ステージが始まったらすぐに前に出ていき、



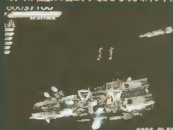
### Point 3 この位置でミサイル5個にロックをかけ、



ちょっと下に動き、ミサイルの発射口3箇所にもロックをかけレーザーを発射。

### STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 3

### Point 2 ミサイル戦艦に2回ロックをかけるのがポイント。



### Point 3 ミサイル戦艦に2回ロックをかけた後、



### Point 4 左下からくる戦闘機×4にロックをかけ、



最後に右からくる戦闘機×2にロックをかけてレーザーを発射する。

### Point 3 流れるように動け！



### Point 4 手前左端の発射口・奥の発射口×4にロックをかけ、



戦闘機3機にロックをかけてレーザーを発射する。

Point 2でレーザーを発射したら、すぐに画面左上へ移動しレーザー戦艦にロックをかけにい。このレーザー

戦艦には5箇所ロックをかけるのだが、ロックをかける場所は写真を参考に。無駄な動きをして余計な所にロックがかからないように気を付けよう。

戦艦にロックをかけ、そのまま右に動いていき低高度にいる戦闘機3機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

### STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 4

Point 3でレーザーを発射したあと、そのまま右に動いていき、低高度に戦艦がいるので、こいつに1回だけロックをかけ、さらに右へと動いていこう。ちなみに、この戦艦にロックをかけるときは、一瞬自機の動きを止めないとロックがかからない（Point 3で撃ったレーザーが回らない為）ので注意しよう。

右に動いていき、再び低高度に戦艦がいるので、こいつには3回ロックをかけ、そこで待機しよう。

そうすると、戦闘機が4機でくるので、この4機にロックをかけた後レーザーを発射しよう。

### Point 4 一瞬自機の動きを止めるのが重要だ。



### Point 5 この戦艦にサイトを合わせてロックがかかったらすぐに右に動く。

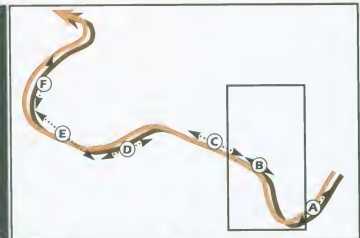


### Point 6 次にこの戦艦に3回ロックをかけ、この場所で待機。



すると戦闘機が4機くるので、こいつらにロックをかけてレーザーを発射だ。





## STAGE 4-B-area

### 集中ロック - Point 1

画面内にてできるパワーアップを回収したら、自機を画面中央あたりに移動させ、このあとにできるホーミングミサイルを撃つ中型機（以下中型機）に備えよう。中型機がでたら、低高度の戦艦にロックをかけないように中型機に集中ロックをかける。

#### Point 1

ホーミングミサイルは1発6,400pts.だ。



▼ 中型機に集中ロックをかけ。



▼ 自機を右に移動させ、



ホーミングミサイルを撃てたらレーザーを発射。

集中ロックをかけたあと自機を右に移動させ、中型機が何発かホーミングミサイルを撃ったらレーザーを発射しよう。レーザーを発射するタイミングは、最初のホーミングミサイルが自機に狙いを定める直前くらいがいい。

## STAGE 4-B-area

### Bomber - Point 2

#### Point 2

ボンバーはタイミングよく使おう。



▼ 中型機がホーミングミサイルを何発か撃ったらボンバーを使おう。



▼ あとはどれだけ戦闘機を巻き込めるかだ。



巻き込めなかった戦闘機はショットで倒す。

この場所では、ボンバーを使って稼ぐ。

理由は、さきほどの中型機の撃つホーミングミサイルと、このあとにでてるレーザー戦艦のレーザー発射口などで、ボンバーでなくさんの敵を巻き込むことができるからだ。さらに、このあとにでてる基本点が500pts.の戦闘機を何機か巻き込むことができるので、かなり稼ぐことができる。うまくいけば、ここだけで60万点近く、最低でも40万点位は稼げるぞ。

さて、それではどのタイミングでボンバーを使うかだが、基本的には、先ほどの場所でも集中ロックをかけた中型機にレーザーを発射したタイミングと同じ様な感じでボンバーを使うといい。ここでは、いかにホーミングミサイルなどで倍率を稼ぎ、どれだけ戦闘機を巻き込めるかがポイントとなるので、ボンバーを使うタイミングは早すぎても遅すぎてもダメだぞ。早すぎるとあまり戦闘機を巻き込めなくなるし、遅すぎるとホーミングミサイルが何発か逃げてしまい戦闘機にかかる倍率が低くなってしまいうらやな。

ボンバーを使ったあと、巻き込みきれなかった戦闘機は自機を左へ移動させながらショットで撃とう。

## STAGE 4-B-area

### 8 Lock - Point 3

戦闘機を撃ちながら画面左上よりミサイル戦艦がでてる。

このミサイル戦艦は、すぐに画面下に逃げてしまうためミサイル発射口で64,000pts.を取ることはできない。

そこで、ここはミサイル戦艦の本体と発射口に5、6回かけ、あとは戦艦の撃ってくるミサイルに残ったロックをかけてレーザーを発射しよう。

ここはあまりパターンにならないが、ミサイルの19,200pts.と38,000pts.が取ればいいだろう。

## STAGE 4-C-area

### 集中ロック - Point 1

さて、8areaを抜けたら、再び中型機が出現するので、すぐに集中ロックをかけに行こう。中型機が同高度まで上昇したら、ショットを撃ち込んである程度ダメージを与えておき、レーザーを撃ったら破壊できるようにしておこう。

レーザーを撃つタイミングは、1番目の中型機のとこと同じでOKだ。レーザーを撃って中型機を破壊したら、自機を左へと移動させよう。

#### Point 3

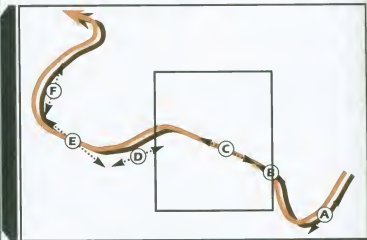
あまりパターンにはならないが、



▼ 本体と発射口にロックをかけていて、



あとは気合いでミサイルにロックをかけていく。







## Point 1 撃ち込み重要



▼ショットを撃ち込む時間は、1〜2秒位で十分だ。



ホーミングミサイルを撃てきたところをレーザーを発射だ。

## STAGE 4-C-area 8 Lock - Point 2

左に移動すると、低高度に戦艦が2隻いるので、こいつらに3回ずつ、計6回ロックをかけてよう。ちなみに、画面を流れてくるレーザー戦艦は無視しておこう。

このあとに、画面の左右から戦闘機が何機かでてくるので、自機を画面左の方に移動させ、こいつらのうち2機にロックをかけてレーザーを発射だ。

この戦闘機は、出現パターンが特に決まっておらず、攻撃自体もかなりいやらしいので、慣れていないとかなりロックがかかりづらいと思う。しかし、

ロックをかける数は2機だけでいいし、これをちゃんと決めれば32,000pts.と64,000pts.入るので、必ずやろう。なお、弾や体当たりにびびって、戦闘機にロックをかける前にレーザーを発射しないように注意しよう。

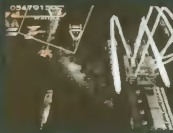
## STAGE 4-C-area 8 Lock - Point 3

この場所は、ミサイル戦艦や戦闘機5隻が出現するのだが、スクロールの流れが速いため、P-GRAY 1のレーザーではロックをかけてもレーザーが弾する前に画面外に逃げられてしまうため点数が入らない。このミサイル戦艦は画面外に消えてもミサイルを撃ってくるので注意しよう。特に画面外から発射されてくるミサイルは、画

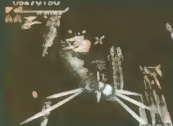
## Point 2 弾や体当たりを怖れるな



▼まずこの戦艦にロックをかけ、



▼次にこの戦艦にロックをかける。



あとは戦闘機2機にロックをかけてレーザーを発射する。

面下のほうで自機と同高度になるため、かなり危険。これを防ぐためにも、このPointに入ったらすぐに右上に移動し、ミサイル戦艦のミサイル発射口を破壊しに行くところ。

また、この時に赤い戦闘機をしっかりとショットで倒し、パワーアップ緑を出しておこう。

さきほどの戦艦が画面外に流れていくと、戦闘機5機が画面左より右上に移動しながら機雷をバラまいて行く。

ここは、戦闘機は相手にせず、戦闘機のバラまいた機雷にロックをかけていき、機雷を8個ロックしたらレーザーを発射しよう。機雷は基本点が100pts.なので、8個目にロックをかけたやつは12,800pts.も入るぞ。

ただし、機雷が爆発してしまったら、当然点数は入らないので、機雷を爆発させないようにしよう。ちなみに、機雷はばらまかれてから一定時間たつと爆発するぞ。

それから、先ほどだしたパワーアップ緑は、この機雷を撃っているときに回収しておこう。

このあと画面左にレーザー戦艦がで

## Point 3 下から来るミサイルに要注意。



▼ミサイルの発射口にロックをかけ、レーザーを発射。



▼ミサイルにあたらないように気を付けよう。



▼このあとすぐに戦闘機が出てくるのでに機雷をバラまかせて、



機雷にロックをかけていく。

てくるので、機雷の爆風が取るのを待ってから自機を左に移動させよう。

## STAGE 4-C-area 8 Lock - Point 4

ここはレーザー戦艦のレーザー発射口すべてにロックをかけてレーザーを発射する。戦艦の撃ってくるレーザーは、写真の位置でかわそう。

もし、レーザー戦艦にロックをかける前に低高度の戦艦にロックがかかってしまっても、そのままレーザー戦艦の発射口にロックをかけにいこう。下手にレーザーを撃ってしまっても、発射口にロックをかけるときにレーザーが回復せず、大損してしまおう。

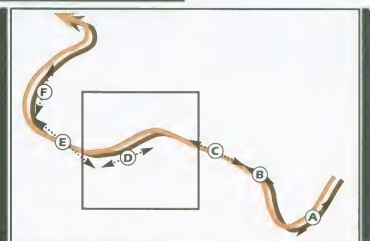
## Point 4 戦艦のレーザーは中央でよける



▼レーザー戦艦のレーザー発射口にロックをかけていき、



この位置でレーザーをよける。





## STAGE 4-D-area Point 1

レーザー戦艦のレーザーをよけたら、少し左上に移動し低高度にいる戦艦にロックを3回かける。  
そのあとで戦艦機が4機出現するので、この4機を左から順にロックをかけていき4機すべてをロックしたらレーザーを发射しよう。

### Point 1 戦艦機に素早くロックをかけよう。



▼まずはこの低高度の戦艦にロックを3回かけ、



▼上昇してくる戦艦機を左から順にロックしてい、



右側のやつまでロックをかけたらレーザーを发射しよう。

## STAGE 4-D-area 8 Lock - Point 2

次に、画面右にいるミサイル戦艦の近くの低高度にいる戦艦に3回ロックをかけ、ミサイル戦艦のミサイル発射口にロックをかけるにしよう。ロックをかけるときは、上の発射口（自分から見て）2つ、下の発射口2つの順にロックをかけるというだろう。

ここでは、発射口からでるミサイルにも同発射口がロックがかってしまうため、4つの発射口すべてにロックをかけるのは難しいが、ロックの7発

目と8発目を発射口にかけることができれば十分だろう。

### Point 2 最後に発射口をロックすることが重要。



▼この低高度にいる戦艦にロックを3回かけてお、



ミサイル戦艦の発射口にロックをかける。

## STAGE 4-D-area 8 Lock - Point 3

Point 2でレーザーを发射したころに、戦艦機4機が自機と同高度まで上昇してきているはず。ここでは、まず4機のうちの2機にロックをかける。戦艦機の撃ってくる弾は、自機を狙っているためちょっとずつ左に動いてかわすといいぞ。

戦艦機2機をロックするころ、あらたに戦艦機4機が上昇してくるので、こいつらを左から順にロックしていこう。あとは、そのまま右に移動してい、ミサイル戦艦の発射したミサイルを2発ロックしてレーザーを发射しよう。

## STAGE 4-E-area 集中ロック - Point 1

ここでは、また中型機が登場するので、いつもどおり集中ロックをしよう。ここは、素早くロックをかけないと、このあとにでる戦艦機にロックがかかってしまうので気を付けよう。

集中ロックをしたら、右下から左上に移動しながら上昇してくる戦艦機を少し左に動いてショットで撃とう。

次に、中型機の正面に移動しショットを撃ち込みながらレーザーを发射する。レーザー发射後は、少し右に動い

### Point 3 素早く切り返せるかが重要だ。



▼戦艦機を右から順に2機ロックし、



▼あらたに上昇してくる戦艦機4機をロックする。



あとはミサイル2発にロックをかけてレーザーを发射。

て、画面左下から右上に移動しながら上昇してくる戦艦機3機をショットで撃とう。

## STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 2

Point 1を抜けたとすぐにレーザー戦艦のレーザーがくるので、写真の位置で避けて。

### Point 1 戦艦機はショットで倒せ。



▼中型機の出現と同時にロックをかけた、



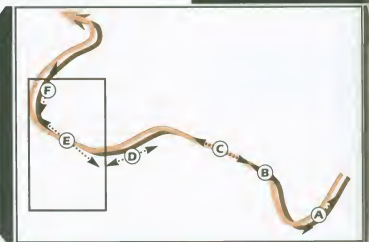
▼集中ロックをかけた後、少し左に動いて戦艦機をショットで撃とう。



▼次に中型機の正面にいきショットを撃ち込みながらレーザーを发射。



あとは、少し右に動いて戦艦機をショットで撃てばいい。







遅れたあと、戦艦のレーザー発射口にロックをかけるのだが、ロックをかけにくいのが早すぎると、この戦艦の影の低高度の戦艦にロックがかかってしまうので、ちょっと間をおいてから右へ左の順にロックをかけにいき、レーザーを発射しよう。

## Point 2 ロックをかけにくいのは、一瞬待ってからだ。



レーザー戦艦のレーザーをこの位置で通けら、



少し離れてから、右側の4つにロックをかけ、



次に左側の4つにロックをかけレーザーを発射。

## STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 3

ここは、まず低高度の戦艦にロックを3回かける。このあとに戦闘機が5機でてくるので、左から順番にロックをかけていこう。5機すべてにロックをかけたらレーザーを発射だ。レーザー発射後は、このあとにくるレーザー戦艦のレーザーを避けるため、画面中央へ切り返そう。

ここは、戦闘機にかなり弾を撃たれるため結構キツイ（特に最後の切り返す所）。ちょっとでもパイと思ったら、戦闘機をショットで撃ってしまってもいいだろう。

## Point 3 安定するならショットで撃つ方がいいぞ。



まず、この低高度の戦艦に3回ロックする。



次に5機でてくる戦闘機を左から順にロックしていく。



右側の奴をロックしたら、左に切り返しながらレーザーを発射しよう。

## STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 4

ここは、レーザー戦艦のハッチすべてにロックをかけてレーザーを発射するだけだ。ロックをかけるときは左右にこきざみに動いてロックをかけていこう。撃ってくるレーザーをちゃんとかわしていれば、あまり問題はないだろう。

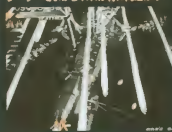
## STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 5

Point 4を抜けたら、左上に低高度の戦艦が見えると思うので、まずはこいつにロックを3回かけよう。

次に戦闘機が5機でてくるので、こいつらを左から順にロックしていき、右側の奴までロックをしたらレーザーを発射しよう。

レーザー発射後は、戦闘機の撃った弾を避けつつ自機を少し左へ移動させよう。

## Point 4 レーザーをよければ特に問題はない



まずこの位置で戦艦のレーザーをかわし、



左右に小刻みに動いてロックをかけていく。



すべてのハッチにロックをかけたらレーザーを発射。

## Point 5 ここまでくれば一息つけるぞ。



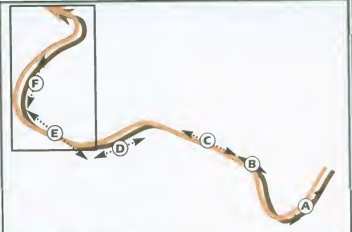
例によってまずはこの低高度の戦艦にロックを3回かけ、



戦闘機を左から順にロックしていく。



右側のやつまでロックをかけたらレーザーを発射だ。



## STAGE 4-F-area Bomber - Point 1

4面2回目のボンバーポイントがここ。これまでのパターン通りにやっているとちゃんとゲージが溜まっているはずだ。

ここでボンバーを使う理由は、ミサイル戦艦の撃ってくるミサイルの数が

多い為だ。ここでボンバーを使うことによって、40万点〜60万点近く稼ぐことが出来るぞ。

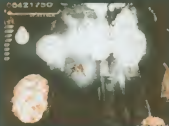
ボンバーを使うときは、写真の位置でミサイル戦艦のハッチが画面に見えたら使うといいだろう。タイミングがバッチリなら、1機200pts.の戦闘機も何機か巻き込めるぞ。



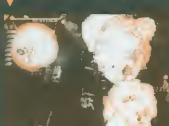
## Point 1 2 回目のボンバーポイントだ。



▼この位置、このタイミングでボンバーを使うと、



▼戦艦のミサイルをたくさん巻き込み、



さらに戦闘機まで巻き込むことができる。

## STAGE 4-F-area 8 Lock - Point 2

ボンバーを使ったあと、戦闘機をショットで撃つつ画面左上のほうにいる低高度の戦艦×2をロックしに行こう。ここの戦艦はボンバーのダメージで耐久力が落ちているのだが、とりあえずロックをかけられるだけかけておこう。場合によっては、ボンバーで倒している時もある。

どちらにしろ残ったロックは、このあとにでてくるミサイル戦艦のミサイルとその発射口につけよう。発射口からミサイルがでてくるので、発射口にロックをかけつづければと思うが、なんと32,000pts.と64,000pts.はとておこう。

このコツとしては、すぐに発射口につけにいらず、最初はミサイルにロックをかけていき、ロック数が少なくなってきたら発射口にロックをかけにいきたいぞ。

## Point 2 64,000pts.だけでもとっておきたい。



▼場合によっては、ボンバーで戦艦が倒れてしまうこともある。



▼残りのロック数が少なくなったら、発射口にロックをかけよう。

## STAGE 4-F-area 8 Lock - Point 3

Point 2を抜けたらすぐ右上へと移動し、画面右上の低高度の戦艦に1回だけロックをかけよう。このロックをかけるときは、戦艦の右側から左に向かってサイトを通過させれば、うまく1回だけかけることができるぞ。

あとは、Point 2と同じようにミサイル戦艦のミサイルと発射口にロックをかけていき、ロックが8箇所にかかったところでレーザーを発射しよう。ここは64,000pts.をしっかりとっておきたいだろう。

## STAGE 4-F-area 8 Lock - Point 4

4面最後のPointであるここでは、左右から来る戦闘機をショットで撃ちながら、さきほどの低高度の戦艦にロックを2回かけよう。このあと、画面左の低高度から戦闘機3機が順に出現するので、まずは自機を左方向に移動させて最初にでてくる3機にロックをかける。

次に、この3機にロックをかけた場所から自機を右上に移動させていき画面中央からでてくる戦闘機3機にロックをかけてレーザーを発射しよう。なお、この3機にロックをかけるときは、自機を左方向に移動させながらロックをかけ、ロックをかけたあとともそのまま左に動いていこう。そうしな

## Point 3 ここも64,000pts.が欲しいところ



▼低高度の戦艦の右にサイトを合わせ、



▼左にサイトをスライドさせれば、うまく1回だけロックをかける。



あとは、ミサイルと発射口へ（出来るだけ最後に）ロックをかける。

いと、最初にロックをかけた戦闘機3機がこのときに上昇してくるの、ぶつかってやられてしまうぞ。

ここでロックをかけるときは、同高度の戦闘機もいるため、ショットを撃ちばなしにしてロックをかけるようにしないと危険だぞ。

あとは、戦闘機のだしたパワーアップ（赤×1、緑×2）を回収しよう。

さて、これでボス戦となるのだが、ここできちんと点数のほうに注目してほしい。

もし、ここで700万点以下なら、「低い」といわざるを得ないだろう。いくら4面が運に大きく左右されるとはいえ、よほど大きなミスでもしない限り、ボス前で必ず700万点以上になるはずだぞ。

逆に2箇所のボンバーポイントでそれぞれ60万点近くとり、さらにFareaのミサイル戦艦の発射口をすべて32,000pts.、64,000pts.でとてれば、ボス前で750万近いスコアができることもある。

しかし、実際にボス前で720万

## Point 4 最後もバッチリときめよう。



▼さきほど利用した戦艦に2回ロックを



▼左に動いて戦闘機3機をロックしにい



▼次に画面上からくる戦闘機3機を左に動か



あとは、戦闘機のだしたパワーアップアイテムを回収しよう。

点くらいあれば十分に高いスコアといえるだろう。

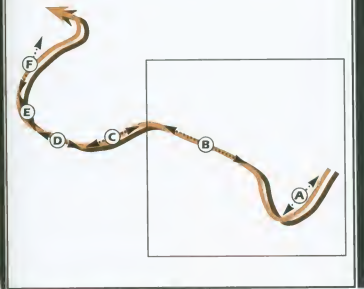
ちなみに、この面のStage Scoreは、1回目のボンバーポイントで50万点、2回目のボンバーポイントで40万点入ったものとし、ミサイル戦艦の発射口はすべて32,000pts.、64,000pts.でとったものとする。

STAGE 4 - R-GRAY 1	
Stage Score:	2,500,000pts
Enemy Destroyed	90%
Lock-On ShootDown	70%
Bonus Score:	315,000pts





## STAGE 4 August 5, 2219 3RD FLEET EARTH ORBIT



### STAGE 4 -A-area

低空に戦艦が多数出現し、500pts.のザコがポイント1、2あわせて計13機出現する。このザコをいかに最後のロックで破壊するかが問題になるのだ。基本的にAareaでは敵の攻撃がなく、ロックに集中してプレイができる場面である。それでは、どのようにクリアしていくのか?パターンを紹介していく。

### STAGE 4-A-area 16Lock - Point 2

16Lock Point 1  
Aareaポイント1では、ミサイル戦艦が1隻に機雷を放出するザコが左から4機、右から2機で計6機出現する。各時点は次の通り、ザコが500pts.ミサイルが300pts.、ミサイル戦艦のミサイル発射口が各500pts.で計4ついている。

はじめにロックする順番を説明すると、右上前方低空にミサイル戦艦が出現してミサイルを発射するので、まず発射

されたミサイルすべてにロックする。それからミサイル戦艦の発射口4つに続けてロック。で、左後方低空からザコが4機、右方向から2機出現する。この順で全機ロックすればロック数がちょうど計16になるのだ。

では、具体的なパターンを説明していく。

4面スタート時、まずミサイルにロックをするのだが、ミサイルは微妙なランクで発射数が異なり、4面までノーミスでできていてもミサイルが最低5発から7発と数に差ができてしまう。ポイント1で確実に出現するザコ、ミサイル戦艦ミサイル発射口のロック数は全部で10点となっている。つまり、16発にするには、はじめのミサイルで6発ロックしなくてはならないのだ。ミサイルの数を数えながらロックするのは無理なので、ここは出現したミサイルすべてにロックすればいいだろう。

ミサイルにロックをするとき、ミサイルは一度画面外(上部)へ消える。そうしたら、今度はミサイル戦艦発射口すべてにロックしよう。で、前方からミサイルが同高度で出現しはじめるので、ここでレーザーを撃つ。レーザーを撃つと

イミングが早いと思うかもしれないが、ミサイル戦艦がかなり低空にいるためにレーザーの持続時間が長くなっているのが問題はない。

これだけで 550,000pts.も!?



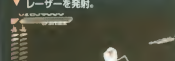
一番はじめにミサイルを8~7発ロックして...



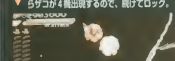
低空のミサイル発射口に4つロックする。



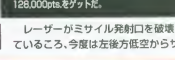
で、ミサイルが画面内に入ってきたらレーザーを発射。



そのま画面下へ自機を位置すると、左後方からザコが4機出現するので、続けてロック。



で、最後右から出現するザコに2機にロックすれば128,000pts.をゲットだ。



が4機出現するので、ロックしよう。説明した通りにレーザーを撃てれば、タイミング良くその位置にザコが移動してくるので動きやすいロックができ、そのま次の右方向から出現するザコ2機にもロックすることができるのだ。この最後のザコ2機でロック数が16になり、128,000pts.獲得することができるはず。これでポイントAは終了だ。

注意点ははじめの部分になり、ミサイル発射口に絶対にはじめロックしないようにすること。発射口にロックしてからミサイルにロックしてレーザーを撃っても、レーザーが低空から同高度まで帰ってくるのに時間がかかるので、300pts.のミサイルを破壊することができる。それに単純に500pts.の発射口を先に破壊してしまうため、かなりの点数を損してしまうのだ。

説明した通りの順番でロックして破壊していけば6発目で300pts.、それ以降は500pts.なので合計555,900pts.が獲得できるはずだ。

### 16Lock Point 2

2つ目のポイントで出現する敵は、レーザー戦艦が1隻にザコが7機だ。出現数だけ考えるとロック数は15にしかないが、ちょっとしたコツで簡単に16にすることができてしまう。

出現順はレーザー戦艦と前方からザコが3機ほぼ同時に出現し、つぎに左方向からザコが4機出現する。この場面では画面が横にスクロールし始めるので、かなり敵の移動スピードも早くなっているのを忘れないようしてほしい。

ポイント1が終了したら、すかさず画面中央やや左低空にレーザー戦艦が出現する。このレーザー戦艦は8発ある発射口からレーザー攻撃をしてくるが、画面が(ステージ上)右方向へと移動しているため絶対にレーザー攻撃で死ぬことはないのて安心して良い。だが、その分レーザー戦艦のレーザー発射口にロックするのはけっこうなり、ポイント1で多少でも遅れてしまうと間に合わない場合が出てくるので注意。

レーザー発射口にロックしたら、すぐにレーザーをてい。理由は先程から述べている通り、スクロールが早くなっているからだ。で、8発すべてにロックし、前方から降りてくるザコ3機にそのままロックするのだ。ここまでは問題ないと思う。

問題はつぎの場面。レーザー発射口×8、ザコ×3機にロックすると、つぎの左方向から出現するザコまでちょうど時間ができる。

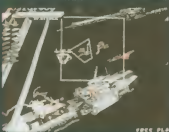


ここでは、右上方向低空から戦艦がかなりの数出現する。この戦艦に1発ロックをして時間を稼ぎ、左方向から出現するザコにロックするのだ。ロックをしなくてはいい低い低空にいる戦艦の具体的な位置は、ほぼ画面中央に現れる少し大きめの戦艦だ。レーザー発射口とザコにロックしたら、自機を右に移動して、戦艦の上を横切る感じで1発ロックする。基本的にその戦艦がなくても戦艦にロックすることができると、戦艦ロック後にザコをロックしなくてはいいないので、自機を右方向に移動させないと時間に遅れてしまうことが多い。ここは、自分の動きにあわせて慣れるのが一番お薦めだ。

### 1発ロックを捨てるのがコツ!



ポイント1を終了後、低空低空にレーザー戦艦が出現する。このレーザー戦艦にロックし、レーザーを発射する。



で、そのまま前方低空の3機にロックをつなげる。



ここが危険地点。右方向から出現するこの戦艦に1発ロックするのだ。



で、低空の戦艦にロックしないうちに最後のザコ4機を破壊すれば1発終了。

これでポイント2は終了。得点もポイント1と同じくらいで、合計496,700pts.稼ぐことができるのだ。基本的に4面がスタートしてから、ほんの一時の出来事なので練習しなくていいかもしれない。だが、Aareaだけで約100万点獲得することができるので、必ずできるようにしておこう。

Aareaの注意点が2つ。ポイント1のときにミサイルが7発発射された場合、このときはポイント2の部分にその分ザコが1機刺さってくる。この場合は仕方ないので、素直にポイント2の部分で破壊しよう。

もう1つはポイント2の部分で、低空にいる戦艦に1発ロックすることだ。ここでは戦艦が数隻出現するので、絶対に1隻以外はロックしないこと。

ロックしてしまうとレーザーが通っていき帰ってこない。点数を損をするが、その前にザコを破壊することすらできない場合があるぞ。

## STAGE 4 -B-area

高速移動のレーザー戦艦、ミサイル戦艦が多数出現し、攻撃もここから厳しくなっていく。このBareaでは、ボンバーを使った稼ぎかた、敵の誘導の仕方などちょっと変わった攻略を紹介していく。

## STAGE 4-B-area 16Lock - Point 3

### 16Lock Point 1

Aareaの画面スクロールが終わると、前方から中型機が出現する。ここが4面始まる、一番最初のボンバー地帯となる。

ここで出現する敵は、中型機が1機、レーザー戦艦が1隻、ザコ(500pts.)が8機と意外に出現数は少ない。だが、あるタイミングでボンバーを使うと、かなり稼げることができるのだ。

Aareaが終わると、赤アイテムが2個浮遊していて、低空には無数の戦艦が群れている。で、ここが重要なのは、その内戦艦を1隻破壊することだ。中型機が出現し、ボンバーを使うまでにその戦艦が残っていると、発射したレーザーが低空までいってしまい、戻ってくるの時間がかかるからだ。ここでは、中型機が前方から出現して同高度になったとき、邪魔になる位置、具体的に言うと真Aの位置になるが、低空のミサイル戦艦で一番下の右側にいるやつがそうだ。この戦艦をできるだけ早く破壊する。

赤アイテムを2個回収して戦艦を破

### 写真1 後で邪魔なら今倒せ!



この戦艦にロックして破壊しよう。超重要だ!



壊したあと、中型機にある程度ロックしてレーザーを発射し、中型機が発射するミサイルにロックしよう。中型機が発射するミサイルはランクで異なるが、ノーマス時なら最高10発発射してくる。中型機に6発ロックしてミサイルにロックするのがベストだぞ。

壊したあと、中型機にある程度ロックしてレーザーを発射し、中型機が発射するミサイルにロックしよう。中型機が発射するミサイルはランクで異なるが、ノーマス時なら最高10発発射してくる。中型機に6発ロックしてミサイルにロックするのがベストだぞ。

### BOMBER Point

中型機が1回ミサイルを発射すると、つぎの場面がボンバー地帯となる。つぎの場面では右前方から高速移動のレーザー戦艦が出現し、中型機が2回目のミサイルを発射する。さらにちょっとずつ、ザコが8機左右から現れるのだ。ここでボンバーを使うと稼げる得点は最高600,000pts.前後となり、この得点は微妙なタイミングで100,000pts.を割るときもある。

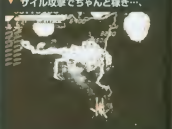
具体的なタイミングについても、レーザー戦艦の先端が出現したときにボンバーを使えばいいんだけど、いろいろとタイミング以外のコツ、ランダム要素があるのだ。

コツとしては、はじめの中型機をレーザー戦艦のほうに誘導し、そこでミサイルを発射するようにしてはいいない。中型機の誘導は艦体で、1回目のミサイル攻撃が終わったときには、中型機の縦のラインより自機が右にいいほうがいい。これで簡単に中型機をレーザー戦艦が出現する位置に移動させることができる。で、中型機が2回目のミサイルを発射したと同時にレーザー戦艦が出現するときにボンバーを使う。これがコツである。

### 誘導重要



ボンバー発射前の中型機は1回目のミサイル攻撃でちゃんと降さず……



中型機の右ラインに自機を置く。



すると、中型機はこの速さに移動してくれるの。ボンバーポイントに近く重要な点だ。

ボンバーを使うと、なぜ600,000pts.近くの点数が入るかという点、敵の出現順番が関係している。ボンバーの倍率はロック倍率に対し1割くらい上昇いき、28発以降から256倍となる。だからボンバーを使った場合、できるだけ多くの敵が必要となり、なおかつ最後のほうで点数が高い敵を破壊しなくてはいいのだ。

この条件がBarea - Point 1で当てはまるのだ。はじめ、100pts.のミサイルが10発にレーザー戦艦の砲台が8個ある。これでボンバー倍率が96倍になり、それ以降はザコ(500pts.)を数機破壊するの。ちなみに、最後にザコを4機破壊したときその目安となる合計得点は428,000pts.だ。

この場面のランダム要素とは、最後のザコをどれだけ破壊できるかが1つあるが、もっと重要なのはボンバーの難易度である。難易度が高いと、ボンバーに当たっていても破壊できないときがあり、最悪だと破壊する順番がめちゃくちゃになってしまうのだ。これが理由で倍率が下がって、破壊順番が毎回違うので100,000pts.以下のときがたまにあるというわけだ。





## Bomber Point ザコに折って 600,000pts!!



▼Bareaでのボンバーを使うタイミングは、この瞬間。ミサイル戦艦に注目。



で、ボンバーを使うとこんな感じで点数が入る。あと500ptsのザコ出現に祈るのだ。

### 16Lock Point 2

ポイント1のボンバー地帯を抜けたら、左右からボンバーで破壊されなかったザコが数機と左前方からミサイル戦艦が高速で出現する。この部分ではあまり無理をしないで、できるだけ多くのロックをかけるようにして抜けよう。この場面が終えると、ちょうどポイント2になる。

ポイント2では、再び中型機が中央前から出現し、ミサイルを2回発射していく。ここは、左方向低空にレーザー戦艦（攻撃はしてこない）が1隻いるので、まず戦艦にロックしてレーザーを発射するのだ。耐久力は3発なので、ちゃんと確認してロックするようにしよう。

で、つぎにレーザーが画面内にいるうちに中型機にロックする。すると、ちょうど中型機がミサイルを発射しはじめ、100ptsのミサイルを全部破壊することができ25,600ptsを獲得できるのだ。これで1回目のミサイル攻撃が終了。

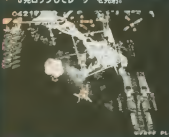
2回目のミサイル攻撃は、中型機を左に誘導してやらなくてはならない。画面右方向には前方から高速でレーザー戦艦が出現し、そこで中型機を右に移動させてしまおうと、ミサイルにロックすることができず、得点を損てしまう。そのほかにもミサイルを逃したとき、そのミサイルは画面外から自機を突くほどとどろきから飛んできてくるため、非常に危険な状況になってしまう。

ここは1回目のミサイル攻撃のときに、中型機の左より自機を置き、中型機を左方向に誘導するのがパターン

## 16ロックの性能をいかして…



▼2回目の中型機は、はじめ左空にいた戦艦に3発ロックしてレーザーを発射。



▼で、画面中央に重なってミサイルにロックする。このとき中型機が左ラインにいるのがコツになる。



▼すると中型機は左に移動してくるからここでロックして少し待ち…



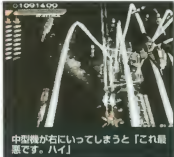
▼5発くらいロックをしたらレーザーを発射する。2回目のミサイル攻撃はショットを撃つのがポイントだ。



で、うまくいくとこんな感じでミサイルと中型機を破壊できるのだ。要領は、

に良いだろう。で、実際2回目のミサイル攻撃で中型機を左方向に移動させてあとだが、このときは中型機が左に移動したのを確認したら即ロックし始めて、だいたいのロック数が5発くらいでレ

ザーを発射する。このときショットも一緒に撃ちはじめのこの時だ。で、10発発射されるミサイルに続けてロックする。ミサイルをすべて破壊しようとしてレーザーを撃つと得点が低くなってしまふ。多少早めにレーザーを発射して、何発か逃してもいいから高得点を狙ったほうがいいぞ。これで、中型機の2回目のミサイル攻撃は終了。このパターン通りにやれば、2回目のミサイルをレーザーで破壊するのと同じに中型機も破壊できる。ポイント2の注意事項だが、1回目のミサイルが発射されるとき、できるだけ早く低空の戦艦にロックすることが重要になる。



中型機が右にいったら「これ最悪なやつ。ハイ」

あと、2回目のミサイル攻撃で中型機を左に誘導したとき、中型機のほんのちょっと上低空にミサイル戦艦が1隻いる。ミサイルに意識しすぎると、知らないうちに低空の戦艦にロックしてしまい、ミサイルを破壊できなくなる場合があるので注意しよう。

### 16Lock Point 3

2回目の中型機を越えると、右前方から高速でミサイル戦艦、それと同時に左右からザコ（500pts.）が8機出現する。で、画面全体が左方向へスクロールし始め、後方からザコが5機上昇してくるのだ。ここがポイント3地点になる。

はじめ、左方向低空に低速移動の戦艦が3隻いる。まずこの戦艦1隻に3発ロックをしてレーザーを発射し、続けて隣にいる戦艦もう1隻にロックする。これでロック数が計6発になる。で、2隻の戦艦にロックしたら右前方から現れるミサイル戦艦ミサイル発射口にロックするのだ。

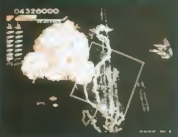
はじめに、なぜミサイル発射口に2発しかロックしないか説明しよう。このミサイル戦艦が出現するときは、画面全体のスクロールが左方向へと流れ高速移動になってしまふ。戦艦自体の速度も上がってしまふからだ。だから、たくさんロックをしたくても、2つしかかけることができないのである。

で、このミサイル発射口にロックす

るときザコが左右から8機出現する。このザコはロック数としては考えないほうがいい。ここではミサイル戦艦から発射されたミサイルでできるだけロックをかけるようにして、その後出現するザコまでレーザーを引っ張るのだ。ただ、ミサイルにロックを多くかけても、ミサイルにはレーザーが届かず点数も入らない。しかし、これがうまくいけば、後方から上昇してくるザコに最低1機～2機、多くて3機にロックをかけることができ、96,000pts.、128,000pts.を獲得することができる。

こちらのほうがミサイルで点数を狙

## テクニックとタイミングで勝負!



▼中型機を破壊したあと、低空にいる戦艦にまずロックしてレーザーを発射。



▼で、そのままの低空戦艦にもロックを3発かける。



▼戦艦にロックしたら、右へ移動してミサイル発射口にロック。ここで一気にミサイルをロックできるのがポイントだ。



余ったロックは最後後方から上昇してくるザコにかけて96,000pts.、128,000pts.を獲得する。



## OPERATION "RAYSTORM"

よりも、簡単で尚且つ確実に高得点を獲得することができるのだ。

この部分の注意点としては途中まで述べてが、ミサイル戦艦発射口をロックするときに出現するザコ 8 機を完全に無視することだ。このザコにまかっていると、そのときの発射口ロックも遅れるし、必然的に最後上昇してくるザコにもロックができなくなってしまうからだ。

これでまず、16ロックポイント 3 は終了する。

このポイント 3 では、最後の上昇ザコで 128,000pts.を取ったとき、たいてい 2 機～3 機余るはずだ。この余ったザコは、上昇後に機雷を放出して画面外へ逃げていく。最後にこの機雷をロックして爆くのも、ポイント的に忘れてはいけない部分。これをやることによって、後にボンバーを使って爆くためのボンバーゲージを溜めることができる重要な作業でもあるので覚えておこう。

## STAGE 4 - C-area

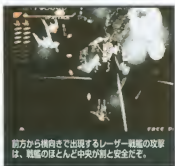
まず、レーザー戦艦が現れ、300pts.のザコが 8 機に 200pts.のザコが 2 機、そして 500pts.のミサイル戦艦が 4 つ現れる。ミサイル戦艦が出現する Carea。この数の敵をどう破壊していくかが問題になる。やり方次第では、300,000pts.以上獲得することもできるのだ。

STAGE 4-C-area  
16Lock - Point 1

## 16Lock Point 1

Carea スタート時、レーザー戦艦が前方中央から低空に横向きで出現する。ここが、まず第 1 難関になる。基本的にレーザー戦艦はレーザー発射口をロックして破壊し、レーザーを避ければいんだけど、そのレーザーの間は非常に狭く、避けるのが難しい。

このレーザーは、レーザー戦艦の中央が比較的安定で、レーザーが発射されたとき瞬間の位置を確認すれば、さらに避けるのが楽になる。



前方から横向きで出現するレーザー戦艦の攻撃は、戦艦のほとんど中央が制と安全だ。

レーザー戦艦を破壊すると、画面左上後方から 300pts.ザコが 4 機出現し、再度同じように後方からザコが 4 機出現する。

ここは、右から 1 回目のザコをロックして、弾を左に移動しつつ避ける。で、同じく 4 機ザコが出現したと同時に 1 回目のザコが画面上部へと逃げはじめ

るので、レーザーを発射する。つぎに、そのまま 2 回目のザコに左からゆっくりとロックして破壊していくのだ。

この場面で、右前方から低空にミサイル戦艦が 1 隻と中央前方からザコ (200pts.) が 4 機出現する。で、このザコの右側 2 機にロックして、先程発射したレーザーをつなげ、右方向低空にいるミサイル戦艦ミサイル発射口 4 つにロックするのだ。

最後のミサイル発射口にロックするとき、ロック数がザコ×4→ザコ×4→ザコ×2 で計 10 発になる。つまり、この状態でミサイル発射口すべてにロックしても 1 4 発になり、発射口で



Point 1  
500pts. の発射口

▼ 後方から出現したザコ 4 機を右からロックして、弾を避けつつ徐々に左へ移動する。

4 機 1300

▼ で、再度後方からザコが 4 機上昇してくるので、左からロックしてレーザーを発射する。



▼ 続けて前方ザコ 2 機 (200pts.) をロックして...



右のミサイルに撃つかロックして発射口を破壊する。低空の戦艦にロックしないようにね。

80,000pts.までしか最高ロックすることができないのだ。だから、最後のミサイル戦艦にロックするときは、発射口から発射されたミサイルに 2 つロックしてから発射口をロックし、ロック数を 16 にしてから破壊するのがベストになる。

この通りにロックして破壊したときに獲得できる点数は、ザコ 300pts.×8 機に 200pts.×2 機、ミサイル 300pts.×2 発、発射口 500pts.×4 で合計 474,700pts.獲得できるのだ。

このポイントでの注意点は最後の部分になる。発射口にロックするとき、残ロック数が 4 発あるのが理想になるが、4 発にするにはミサイル発射口から発射されるミサイルに 2 発だけロックしなくてはならないのだ。このミサイルは、戦艦から 5～6 発発射されているために 2 発だけロックするというのは非常に難しい。だから、ここは結構アバウトなロックになってもしがたがない。

この部分の注意点はもう 1 つ。ミサイルにロックするときが、ミサイル戦艦の低空に突はもう 1 隻戦艦がいて、発射口にロックしようとするとき低空の戦艦にもロックしてしまう場合がある。ここは、ミサイル発射口のちよっと低空に戦艦がいるので、下のほうから発射口にロックしにいくといいだろう。

STAGE 4 - D-area  
BOMBER Point

## BOMBER Point

4 面 2 回目のボンバー地帯になるのが、この Dareaだ。この場面では、中央同高度から中型機が 1 機と、その低空にはレーザー戦艦が出現する。また、ほとんど同時に左右後方からザコ (300pts.) が 3 機ずつ出現する。この場面でボンバーを使い、爆くことができる。

はじめに問題点を説明しておくが、この 2 回目のボンバー地帯は 1 回目のボンバー地帯からそんなに距離が離れていない。ゆえに Darea のボンバー地帯でボンバーゲージをためるのは極めて難しく、今まで area 別に説明した通りにやっても、ぎりぎりゲージが溜る程度なのである。

だから、こゝまでの area でミスってしまったら勿論、ほんの少しのことでも溜めることができないのだ。これをまず頭に入れておいてほしい。

では、この area までにボンバーゲージが溜ったときのボンバーの使い方、タイミングを説明していこう。





Cereaを終えたあと、中型機と低空にレーザー戦艦が出現するが、その前に右低空にはCereaが発射口の上下に位置して1隻の戦艦が残っている。まず、この戦艦に3発ロックをするのだ。で、中型機が現れ、後方ですら右ガコが3機、左から3機出現する。

で、低空の戦艦にロックしたら出現する中型機、ガコにロックしないように、中央の正面にまわり込む。で、中型機がミサイルを射とうと発射口を開きはじめた瞬間にポンバーを使うのだ。

ポンバーを使って輝ける得点は、だいたい650,000pts前後となり、1回目のポンバー地帯Barasよりは安定して点数が入る。



確実にここで650,000ptsを取るには、はじめの右低空にいる戦艦にロックして、ポンバーを使ったときにできるだけレーザーでガコやミサイルを破壊しないことだ。これをさえ守れば、問題は無い。

## 16LOCK Point 1

このエリアまでにポンバーゲージが溜らず、ポンバーを使うことができなかった場合、Darealは16LOCKポイントとなる。

中央から低空にレーザー戦艦、両高層には中型機が出現して、その左右後方からガコ(300pts.)が右3機、左3機の順で出現する。

はじめ、レーザー戦艦とほぼ同じに中型機が前方に現れるが、レーザー戦艦は発射口をまだ開いてなく、レーザーによる攻撃も無い。ここは、まず中型機に3発ロックしてレーザーを発射してしまおう。で、右後方から上昇してくるガコ3機にロックする。

残るは左後方からのガコ3機になるが、このままロックしてしまうと15発目までにしかならず、点数も

57,600pts.だ。ここは、右の3機をロックしたら、もう1度中型機に1発ロックして左のガコ3機にロックする。

これで最後に48,000pts.、57,600pts.、76,800pts.の点数を獲得できる。

なお、はじめの中型機に9発ロックしてからはなく、10発ロックしてからガコに移ることも可能だが、そのときは中型機とガコが重なってしまい、ロック数を数えづらいのであまりお薦めはしない。

なお、中型機の1回目のミサイル攻撃は左のガコをロックしにいったとき、そのまま左方向へ移動すればミサイルを避けることができるので問題ない。

つぎに、レーザー戦艦に先程の中型機が残っている場面になる。

基本的にここも16LOCKポイントの1つになるのだが、ロックの順番が確定しないのでポイント部分としてはあえて捕まえないことにする。

先程のポイントの中型機が2回目のミサイル攻撃をしてきて、それと同時にレーザー戦艦のレーザー攻撃がある。ここは左に中型機を誘導して、画面やや中央に中型機を置く。で、中型機の発射したミサイルと本体にロックしてレーザーを撃つ。するとちょうどレーザー戦艦の攻撃があるが、そのレーザーは画面中央にしかかからないので、左側にいれば簡単に避けることができる。

## お薦めしないがやっぱり高い...



▼中央から出現した中型機に10発ロックして...



▼右後方上昇ガコ3機にロックする。で、左に移動して...



左後方上昇ガコにつなげて完成。ミサイルはそのまま左に移動すれば問題なし。

で、レーザー攻撃が過ぎた瞬間にレーザー発射口を破壊していくのだ。

動き的に、かなりアドリブが入るが、決まったときはレーザー発射口で76,800pts.獲得することができるのだ。意外に重要部分だ。

## STAGE 4 - E-area

### STAGE 4- E-area 16Lock - Point 1

#### 16Lock Point 1

Earealはじめ、前方からレーザー戦艦が1隻に後方低空からガコが3機、2機と計5機出現する。まずここが16LOCKポイントだ。

レーザー戦艦には発射口が計8つあって、本体の耐久力が3発分ある。ここで出現するレーザー戦艦は、レーザー攻撃のあとすぐに破壊される。発射口にロックして本体にも焼けてロックする。これで、ロックの数が計11発になるはずだ。で、このあと出現する

## 引き付け重要！279,300pts.



▼レーザー発射口、本体、計11発ロックして待機。



▼で、後方からガコが5機上昇してきたらレーザーを発射して左からかくら。



で、このまま右にロックしていけばOKだ。

ガコ5機にロックすれば、計16発になりポイント部分は終了する。

このコツとしては、はじめに戦艦の発射口、本体にロックして少し待つ。で、レーザー戦艦の管制塔が画面外に消えそうになったらレーザーを発射するのだ。すると、ちょうどガコが後方低空からゆっくりと現れるので、このガコに左からロックしていく。これで16ポイント達成することができる。

注意点はガコにロックするときの自機の動かし方だ。このガコには必ず左のヤツからロックしていかなくてはならない。べつに右からガコをロックしてもいいが、上昇してきたときの攻撃を避けるのがきつくなってしまふ。だから、ここは左から素直に破壊するのがお薦めだ。

#### BOMBER Point

Dareaでポンバーゲージが溜らず、ポンバーを使えなかった場合にこのポイントでポンバーが有効だ。というのも、もともとDareaでポンバーゲージを溜めるのは非常に難しく、逆にこのareaのほうがポンバーポイントとして捕らえてもらったほうが説明しやすい。

このポイントでは、中央前方からミサイル戦艦が1隻、左右後方から交互にガコが8機出現する。基本的にポイント別で考えると出現数は少なめになっている。だが、ミサイル戦艦が発射するミサイルの数がかなりあるのだ。

ポンバーを使う具体的なタイミングは、前方から出現したミサイル戦艦の1つ目の発射口が見えた瞬間だ。この

## Bomber Point タイミング命！



▼Earealのポンバーポイントはここだ！左の低空戦艦にロックしておくこと。



恐らく4面で一画点数を稼ぐことができるだろう。



ときに使えば、ミサイルを数発と後方から出現するザコを巻き込むことができるのだ。ここでは、ボンバーを使う前にレーザーが敵にからないようにするため、左低空にいる戦艦にあらかじめロックしておくといいたい。

なお、このボンバーポイントで獲得できる点数は600,000pts.前後。うまく敵の破壊順がまともれば最高800,000pts.まで獲得できる場合もある。要はタイミングと運だ。

## STAGE 4 - F-area

4面終盤、ミサイル戦艦が2隻に500pts.のザコがたくさん出現する。ここがFareaだ。最後の場面では、ミサイル戦艦にロックしてザコを破壊し、80,000pts.、96,000pts.、128,000pts.を確実に取るのが重要なポイントになる。

## STAGE 4-F-area 16Lock - Point 3

### 16Lock Point 1

Eareaのボンバー地帯を過ぎると、ボンバーで破壊しきれなかったザコ(左右後方から出現)が数機と左前方からミサイル戦艦が出現する。このポイントでは、ミサイル戦艦の発射するミサイルに16ロックをかけて破壊するのだ。

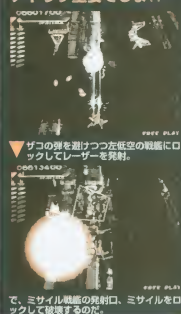
まず、Eareaの最後で左上低空に戦艦が2隻出現している。この戦艦のうち左側は、大抵Eareaでのボンバーで多少ダメージを与えていて、耐久力(普通は3発)が2発になっている場合が多い。この戦艦にまずロックするのだ。

ロックするタイミングはボンバーを使い終え、左右後方から残りのザコが出現しているときで、多少難しいかもしれない。で、左低空の戦艦にロックしたら前方からミサイル戦艦が出現するまで待ち、見えた瞬間にレーザーを発射する。で、ミサイル戦艦にロックしはじめていいのだ。

このポイント1は、はじめの低空戦艦にロックしてからミサイル戦艦にロックするが、その順番がかなりアバウトになっている。基本的にミサイル戦艦は500pts.の発射口を最後にロックしたいが、この場面でははじめ左の発射口にロックしてミサイルにできるだけひっかけろ。で、右の発射口が画面外に消える前にロックするのだ。で、残ったロックで最後飛んでくるミサイ

ルにかけろ。

## アドリブ重要でしょ！



で、ミサイル戦艦の発射口、ミサイルをロックして破壊するのだ。

ポイントとしては16ロックとなっているが、ミサイルの動きで異なる場合があり、確実に16ロックできるわけではない。

### 16Lock Point 2

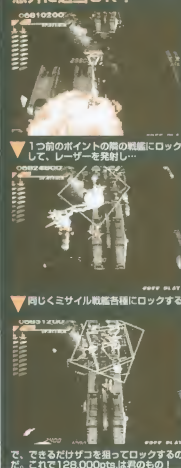
4面最終ポイントになるFarea Point 2。ミサイル戦艦が再び右前方から出現し、同時に500pts.のザコが8機出現する。

ここは、ポイント1のように戦艦にロックしてロック数を稼ぎ、ミサイル戦艦ミサイル発射口に続けてロックをかけるのだ。この部分でポイント1と違うのは、発射口にロックしているときにザコが8機出現するという点だ。このザコは1機500pts.になり、発射口orザコというアバウトなロックでもOKになる。

ポイント1ではミサイルにできるだけ多くロックして発射口破壊を狙うが、ポイント2とは異なり、できるだけミサイルを避けてザコと発射口にロックしなくてはならないのだ。これでポイント2は80,000pts.、96,000pts.、128,000pts.を獲得することができる。

なお、ポイント2のはじめにロックする低空戦艦は、ポイント1のときの右方向にいるヤツで、この戦艦はDarealによるボンバーダメージを受けていない。ちゃんと3発分出現してからミサイル戦艦に行動を移すようにしよう。

## 意外に適当OK！



で、できるだけザコを狙ってロックするのだ。これで128,000pts.は君のもの！

### Farea Point 3

場面的にはポイント2の延長になり、ミサイル戦艦のとき8機出現したザコがここでは左右から交互に6機、前方低空左右から3機ずつ出現する。ここには、右方向低空に戦艦がいるので、この戦艦にロックしてからザコにロックするといいたい。だが、これだとロック数が16にはならない。理想としては、戦艦にロックするまで同高度のザコを避けてロックし、そのままだけで引く張るのだ。そうすれば、最後の左右低空から出現する6機のザコの右側で3機で80,000pts.、96,000pts.、128,000pts.を獲得できる。



最後のザコラッシュはちょっと遅いが、ロックで破壊するべし！

することができるのだ。

これで4面全エリアの説明は終わりになるが、基本的にボンバーのランダム要素が強く、獲得できる点数の幅も広がっている。一応、4面道中を説明した通りに稼ぎ、つながると4,500,000pts.~5,300,000pts.獲得することが可能だ。

この得点の差はわかると思うが、ボンバーでの使うタイミング、敵の破壊順でかなり異なってくる。1回目のBarea Point 1、2回目Darea、そして3回目のEareaの各部分でそれがいえるのだ。

なお、文中でも説明したと思うが、確実に使うボンバーポイントはBareaの1所かで、2回目と3回目はボンバーゲージの溜り具合で異なる。

より高い点数を狙う場合は、2回目でボンバーゲージが溜っていても使わず、3回目まで持っていく。この理由は、2回目のボンバー地帯では出現する艦を確実に破壊でき、安定して600,000pts.稼ぐことが可能だ。しかし、3回目のEareaでは300pts.のミサイルを破壊する数が決まっていなく、どれだけ破壊できるかで点数も異なる。だから、決まったときは800,000pts.弱獲得できる場合があるのだつまり、安定はしないが、入る得点は3回目のほうが高いというわけ。

現時点で考えられる最終的な稼ぎ方は、2回目でボンバーを使い終えた瞬間に残機を消し、ボンバーゲージを復活させ、3回目でもボンバーを使う。これが理想となるだろう。これを完璧にやれば、4面道中で5,000,000pts.をオーバーすることも可能だぞ！

4面道中のクリアパーセンテージは、エネミー破壊率が80%と、ロックオン破壊率が80%となり、だいたいボーナスだけで300,000pts.以上獲得できる。

**STAGE 4 - R-GRAY 2**  
Stage Score: 5,300,000pts.  
Enemy Destroyed 80%  
Lock-On ShootDown 80%  
Bonus Score: 320,000pts.





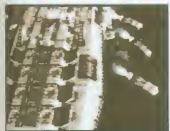
## STAGE 4 BOSS Hannibal

ハンニバル

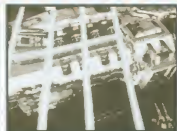
ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
対艦ミサイル発射口×8	1	ミサイル発射口	18	10,000pts.
		ミサイル	1	300pts.
全方向型誘導レーザー砲×8	2	レーザー	10	10,000pts.
艦載機発進ハッチ	3	戦闘機	2	100pts.
		極大レーザー浮遊砲台	3	500pts.
光子魚雷発射口	4	光子魚雷	—	—
本体 (艦橋)	-	—	60	250,000pts.
荷電粒子加速線・未完成×2	-	—	6	10,000pts.
対艦用レーザー砲塔 (注釈・未完成)×4	-	—	8	20,000pts.
上甲板中央部パーツ×4	-	—	10	30,000pts.

### 攻撃パターン

1→2→3→4→3→1→2→4→2→4→自爆



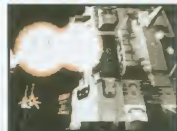
攻撃パターン：1 (1回目)  
ミサイル



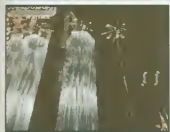
攻撃パターン：2 (1回目)  
レーザー



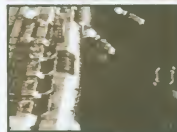
攻撃パターン：3 (1回目)  
艦載機/戦闘機



攻撃パターン：4 (1回目)  
光子魚雷



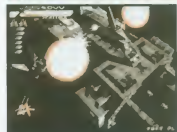
攻撃パターン：3 (2回目)  
艦載機/極大レーザー浮遊砲台



攻撃パターン：1 (2回目)  
ミサイル



攻撃パターン：2 (2回目)  
レーザー



攻撃パターン：4 (2回目)  
光子魚雷



攻撃パターン：2 (3回目)  
レーザー



攻撃パターン：4 (3回目)  
光子魚雷

ステージ4のボス、巨大戦艦ハンニバルは攻撃パターンを知らないといかなりつらいボスだが、攻撃パターンさえ覚えてしまえばあまりやられる要素はない。パーツをすべて壊し、しっかりと撃とう。

**チャンスは一度だけ**

まず最初に、生体(攻撃はしてない)×2と壊せるパーツ×2の部分なのだが、ここは合計4つのパーツに

このパーツを壊しそこねることのないようにしよう。

ロックをかけ。レーザーを撃ち込んで



ささと壊してしまおう。

これらのパーツは耐久力がそんなに高くないので、万が一にも壊しそこねることはないと思うが、ここで壊しておかないと二度と壊す機会はないので注意しよう。

## 対艦ミサイルを利用して稼ごう

次に対艦ミサイル発射口のところを攻撃するのだが、ここでは発射口自体には攻撃をしない。

まず、この対艦ミサイル発射口に場面が変わったら、自機を発射口の手前(自分からみて)を発射口にロックをかけないように右に移動していき、発射口の右にある壊せるパーツにロックをかける。このパーツの耐久力はレーザー6発分なので、こいつに6回ロックをかけ、発射口からミサイルが飛んでくるのを待とう。ミサイルが発射されたら、そのうちの2発にロックをかけてレーザーを発射する。

## ミサイルを使って稼げ!



▼このパーツに6回ロックをかけ、



あとはミサイル2発にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ミサイルにロックをかけるときに、発射口にロックをかけないように気をつけよう。また、レーザー発射後に、自機のいるほうに向かってミサイルが飛んでくることもあるので、ぶつからないようにしよう。

とまあこれで19,200pts.と38,400pts.を獲得したわけだが、まだまだミサイルは発射されてくるので、さらに稼げてもらう。

そんなわけで、次はさきほどロックをかけたパーツの右にあるパーツ(耐久力はレーザー10発分)にロックをかける。このパーツには3,400回

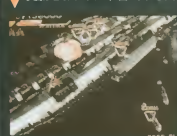
ックをかけておき、そのあとで残りのロック数をミサイルに付けてレーザーを発射する。何発かは画面外に逃げられてしまうが、19,200pts.と38,400pts.がとれればいだろう。

次に、これとおなじ事をもう一回やって稼ごう。しかし、三回はミサイルがほとんど画面外に逃げてしまうため、38,400pts.をとるのが難しい。ここは、9,600pts.でもとれていればよしとしておこう。

## 38,400pts.は欲しい!



▼今度はこのパーツに3,400回ロックをかけ



残りのロック数をミサイルにかけたらレーザーを発射。

また、三回はロックをかけたら右に移動しながらレーザーを発射しよう。このときに、くれくれもミサイルにぶつからないようにしよう。

## ボスのレーザは画面右端でかわそう

さて、今度は全方向型誘導レーザー砲の場面になるのだが、ここはさきほどの流れでそのまま右に移動していき、画面の右端までいこう。ここにいれば、ボスのレーザーをかわすことができるぞ。

なお、この右に移動するときに、ロックのサイトをレーザー砲の上を通過させ、レーザー砲にレーザーを撃ち込みながら移動しよう。このときに実は



ボスのレーザは画面右端でかわす。

ボスの影になっている戦艦がいて、こいつにもロックがかかっているのので、この戦艦を破壊することができ。

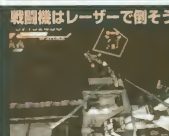
## 低高度の戦艦もちゃんと破壊しよう

レーザー砲の場面を抜けると、ようやく本体に攻撃をすることができ。ここでは、まず本体にレーザーを撃ち込みながら、艦載機発達ハッチより戦艦機がでてくるのを待つ。

戦艦機がでてきたら、こいつらにロックをかけ、レーザーを連射して倒していく。このときに、ハッチの上(自分からみて)のほうにいる低高度の戦艦も破壊しておこう。

戦艦機をすべて倒したら、画面左上のほうにいる低高度の戦艦にロックをかけてレーザーを発射しよう。

## 光子魚雷は画面左上でやりごせ



▼戦艦機を倒しながら、低高度の戦艦にロックをかけるにいく。



戦艦機をすべて倒したら、この戦艦を破壊していく。



できることならこの戦艦を撃ちにいきたい。

しばらくすると、ボスの向きが変わる(正確には自機が旋回している)のだが、このときに画面右上に低高度の戦艦がいるので、まずはこいつを破壊しにいく。

ただし、もしこのときにボンバーのゲージのたまり具合がよくなかったら、この戦艦は無視して本体にレーザーを撃ち込みにいこう。

どちらの場合も、光子魚雷が発射され始めたら画面の左上のほうへ移動しよう。すると、そこには低高度の戦艦が2隻いるはずなので、まずは、ちょっと下に位置してやつから破壊する。こいつに三回ロックをかけ、レーザーを発射したら、すぐに残ったほうの戦艦を破壊しにいく。

## 光子魚雷は画面左上にいれば大丈夫だ



▼まずはこの戦艦を破壊する。



▼次はこいつ。



あとは、画面左上で光子魚雷をある程度やりごせよう。

ちょうどこの二隻の戦艦を破壊した頃に光子魚雷が自機の近くまで飛んできていると思うが、自機を画面の右上に移動させておけばまずやられる心配はないので、しばらくこの位置で光子魚雷をひきつけよう。ある程度ひきつけたら、ちょっとずつ下→右と動いてボス本体にレーザーを撃ち込みにいこう。これは、当然ボンバーのゲージをためるが目的だ。

## 艦太レーザー浮遊砲台もなるべくレーザーで破壊しよう

画面がスクロールして本体にレーザ





ーを打ち込めなくなったら、右上のほうに移動しよう。すると、極太レーザー浮遊砲台がでてくるハッチが開き、極太レーザー浮遊砲台がでてくるのだが、このハッチのあるところに低高度の戦艦が隠れているので、まずはこいつを破壊しよう。



この戦艦を見逃さないようにしよう。

戦艦を倒したら、極太レーザー浮遊砲台の出現してくる場所（出現場所ではない）にサイトを合わせ、次々とてくる極太レーザー浮遊砲台を順次破壊していこう。ちなみに極太レーザー浮遊砲台の耐久力はレーザー三発分だ。だいたい三機目あたりからレーザーの設置が追いつかなくなるので、三機目以降はたまにショットも使っていくといいだろう。

極太レーザー浮遊砲台をすべて倒したら、ボスの攻撃してこないパーツ（注など）をレーザーで撃ち込もう。このあと、自機が前に移動しながら180度旋回して対艦ミサイル発射口のところで戻ると、このときに発射口ロックがかからないようにしよう。

## ゲージはちゃんとたまっているか？

さて、この2回目の対艦ミサイル発射口のところでは、ボンバーを使って撃つのだが、ゲージはちゃんとたまっているだろうか？

正直な話、ステージ4の2回目のボンバーポイントのあと、意圖してゲージをためなければ、ここでボンバーを使うことはできないだろう。しかし、ちゃんと確認していれば必ずボンバーが使える状態になっているはずだ。さて、ボンバーを使う前に、下の発射口（自分から見て）四つにロックをかけておこう（ただし、レーザーは発射しない）。

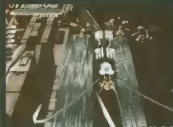
この四つの発射口はボンバーを使っても壊れないことが多いからだ。これであれば、ボンバーを使えばいい。

ボンバーを使うタイミングは、発射口より発射されたミサイルが自機と同高まで上昇するちょっと前くらいがいい。これより遅いとあまりミサイルを撃き込めないのである。また、タイ

## 押されはじめたらショットも使おう



この位置で極太レーザー浮遊砲台を待ちかまえ、順番に破壊していく。



キツくなってきたらショットも使う。



極太レーザー浮遊砲台をすべて倒したらボスのパーツを破壊しにいく。



このぐらいのタイミングでボンバーを使う。

ミングが早すぎると、発射口がミサイルを撃ちつづき前に発射口が壊れてしまうので、あまり効率が良くない。ちなみに、ここで入る点数は20万〜30万くらいだ。これにはボスのパーツの点数も入っているため、ボンバーによる純粋な稼ぎは10万〜15万くらいだろう。

## ボスのパーツは残さず壊せ

ミサイル発射口のところを抜けたら、ボスの主砲およびその他のパーツの場所に戻る。このパーツは、今までの撃ち込みと、さきほど使ったボンバーで耐久力かなり落ちているはずなので、さっさと壊してしまおう。

このあと、ボスのレーザー砲のところになるのだが、ここはまず左半分にレーザーを撃ち込む。ボスのレーザーが飛んできたら、レーザー砲に撃ち込んでいた場所からちょっとと左に動けばボスのレーザーをかわせるぞ。



レーザーは覚えれば恐くない



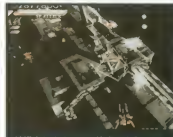
この位置でレーザー砲に撃ち込み、ボスのレーザーを左に動いてかわす。

ボスのレーザーをよけたら、すぐに左上へ自機を移動させよう。すると、そのあたりに低高度の戦艦がいるので、こいつを破壊しよう。



ボンバーの影響で耐久力が下がっているときもある。

次に、ボス本体のほうに撃ち込みにいき、ボス本体に5.6発レーザーを撃ち込んだら、少し右下に移動してみよう。そのあたりに、低高度の戦艦がいるのでロックがかかるはずだ。こいつを忘れずに破壊しておこう。



結構忘れやすいので注意しよう。

この戦艦を破壊したら、再びボス本体に撃ち込もう。ここでは、光子魚雷による攻撃があるのだが、右から左にちょっとずつ動いてかわせば大丈夫だ。

光子魚雷がでてこなくなったら画面の左上のほうに移動し、そのあたりにいるはずの低高度の戦艦を破壊しよう。



この戦艦も忘れないように。

## レーザー砲を壊せば楽勝だ

自機が旋回して向きが変わったら、すぐに残っているレーザー砲を破壊しにいこう。ボスがレーザーを撃ててきても、画面の左のほうにいればボスのレーザーは飛んでこないぞ。



このあたりにボスのレーザーは飛んでこない。

レーザー砲をすべて破壊したら、ボス本体に撃ち込みにいく。撃ち込むときは、まず5.6発レーザーを撃ち込んでから、集中ロックをかけ、画面上のほうに移動しながらレーザーを発射する。だいたいこれでボスを倒すことができるが、もし倒せなかったら光子魚雷を画面の上までよけてから、再び撃ち込みにいくといいだろう。



光子魚雷は、画面の一番上まで左右に動いて（適当でいい）かわす。

**STAGE 4 - R-GRAY 1**  
BOSS Score: 1,100,000pts.  
Total Score: 8,620,000pts.





## STAGE 4 BOSS Hannibal

ハンニバル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
対艦ミサイル発射口×8	1	ミサイル発射口	18	10,000pts.
		ミサイル	1	300pts.
全方向型誘導レーザー砲×8	2	レーザー	10	10,000pts.
艦載機発進ハッチ	3	戦闘機	2	100pts.
		極太レーザー浮遊砲台	3	500pts.
光子魚雷発射口	4	光子魚雷	—	—
本体 艦橋	-	—	60	250,000pts.
両電磁子加速砲 未完成×2	-	—	6	10,000pts.
対艦用レーザー砲塔 主砲 未完成×4	-	—	8	20,000pts.
上甲板中央型バフ×4	-	—	10	30,000pts.

### 攻撃パターン

1→2→3→4→3→1→2→4→2→4→自爆



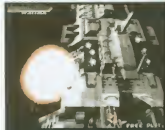
攻撃パターン：1（1回目）  
ミサイル



攻撃パターン：2（1回目）  
レーザー



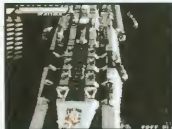
攻撃パターン：3（1回目）  
艦載機／戦闘機



攻撃パターン：4（1回目）  
光子魚雷



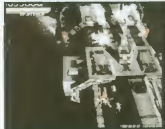
攻撃パターン：3（2回目）  
艦載機／極太レーザー浮遊砲台



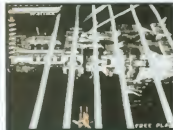
攻撃パターン：1（2回目）  
ミサイル



攻撃パターン：2（2回目）  
レーザー



攻撃パターン：4（2回目）  
光子魚雷



攻撃パターン：2（3回目）  
レーザー



攻撃パターン：4（3回目）  
光子魚雷

### 巨大艦艇のターンをしっかりと覚えて自爆するまでに破壊せよ

4面ボスのハンニバルは、ボスの回りを一周すると自爆してしまう。

ボスが自爆してしまうとボスの点数がまるまる潰してしまうので、そうならないためにまずは、ボスの攻撃パターンをしっかりと覚えてボス自身を破壊するようにしっかりと破壊すること。

では、具体的にボスの攻撃パターンを、順を追って紹介していこう。

### 攻撃パターン 1

攻撃パターン1は、対艦ミサイル発射口からの複数のミサイルによる攻撃となる。

対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルは、低空から上昇してきたのち、ある程度自機に向かって飛んできると。





## 攻撃パターン2

攻撃パターン2は、全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

このレーザー攻撃がけっこうきつかりするが、このレーザーはその時のゲームのランクでレーザーの軌道が異なり、例えばゲームのランクが低い場合はレーザーの幅が広がり、逆にランクが高い場合にはレーザーの幅が狭くなる。

## 攻撃パターン3

攻撃パターン3は、艦載機発進ハッチから出現するザコ敵による攻撃となる。

艦載機発進ハッチから出現するザコ敵には、2つのパターンがあり、初めに艦載機発進ハッチから出現するザコ敵は、最初低空から上昇してきたのち、自機に向かって突っ込んでくる。これが3回目。

2パターン目は、艦載機発進ハッチから出現するザコ敵が低空から上昇してきたのち、極太レーザーによる攻撃を受けてくる。

## 攻撃パターン4

攻撃パターン4は、光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃となる。この光子魚雷は低空から上昇してくる時に自機に向かって飛んできながら爆発するので、この光子魚雷を誘導して避ける必要がある。

この攻撃パターン4が終わると、2回目の攻撃パターン3の艦載機発進ハッチから出現するザコ敵の攻撃となる。ここで出現するザコ敵は、低空から上昇してきたのち極太レーザーによる攻撃を受けてくるものだけである。

この攻撃が終わると、パターン1・パターン2→パターン4→パターン2と続き、最後に再びパターン4の攻撃をした後にボスが自爆する。では次に、難むもまた詳しいボス攻略についてみよう。

## 4ボス完全攻略

まず4面ボスに到着してすぐ、未完成の主砲が2台と、レーザーのみ破壊可能なパーツが2個付いている。未完成の主砲は、1台20,000pts.でレーザーのみ破壊可能なパーツは1個10,000pts.となっている。

これらのパーツと主砲は、画面前方に出現したらすぐロックしに行きレーザーで破壊して点数を稼ぐこと。



未完成の主砲とパーツ、左方向低空の戦艦をレーザーで破壊する。

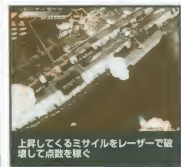
未完成の主砲とパーツをレーザーで破壊したら、左方向低空にレーザーのみ破壊可能な戦艦（レーザーでの耐久力3発）が飛んでいるので、この戦艦をロックしてレーザーで破壊する。

この戦艦は1機10,000pts.も入るので、きちんとレーザーで破壊すること。

### 対艦ミサイル発射口から出るミサイルで点数を稼ぐ!

4面ボスは初めに対艦ミサイル発射口からミサイルをたくさん撃ってくる。先ほども説明したが、このミサイルは低空から上昇してきたのち、ある程度自機に向かって飛んでくるので、このミサイルでまず点数を稼ぐ。

具体的にどのようにするか説明すると、R-GRAY2はレーザーを撃ってからも（レーザーが画面内に残っていれば）敵にロックしに行けばレーザーがつかがるので、この性質を利用する。



上昇してくるミサイルをレーザーで破壊して点数を稼ぐ。

まず画面前方左方向に自機を移動させて対艦ミサイル発射口から発射される複数のミサイルが低空から上昇してくる所をロックして、レーザーを撃つ。レーザーを撃ったら次から次へとミサイルが、低空から上昇してくるので、それらをロックしてレーザーをつなげて破壊していく。

このミサイルは1個300pts.で、16個目でレーザーをつなげ破壊した場合は、300pts.×256倍で76,800pts.の点数を稼ぐことができ

る。ここでミサイルを破壊し、稼いだ場合、300,000pts.から400,000pts.前後の点数を稼ぐことができる。

### 1回目に発射されるレーザーは安地を知っていれば楽勝だ

対艦ミサイル発射口からのミサイルによる攻撃が終了すると、全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

1回目の全方向型誘導レーザー砲から発射されるレーザーは画面の一番左方向にいれば、安地になる。つづいて

### レーザー回避方法



1回目のレーザーは画面の一番左方向にいれば安地になる



2回目のレーザーは自機を右方向に半キャラ分、移動させれば安地になる

2発目のレーザーが飛んでくるがこの時は自機を左方向に半キャラ分、右方向に移動させれば安地になる。

3発目のレーザーを避けるとうレーザーは飛んでこないで、この時にボス本体にロックすることができ

す。さかす、ある程度レーザーを撃ち込んで本体にダメージをあてておこ

### 艦載機発進ハッチから出現するザコ敵は出現と同時に破壊せよ

先ほどの、全方向型誘導レーザー砲によるレーザー攻撃が終了すると艦載機発進ハッチから出現するザコ敵の攻撃となる。

ここで出現するザコ敵は、最初画面低空から上昇してきたのち同高度まで飛んでくる、自機に向かって突っ込んでくる。

このザコ敵は艦載機発進ハッチから上昇してくる所をロックして、レーザ

ーを撃って速攻で破壊しよう。

艦載機発進ハッチから上昇してくるすべてのザコ敵を破壊して余裕があるようであれば、この場所にも画面前方低空に1機レーザーでのみ破壊可能な戦艦が飛んでいるので、こいつにロックしについて、レーザーで破壊しようとする。

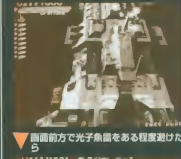
### 光子魚雷の誘導の仕方さえ知っていれば楽勝だ!!

艦載機発進ハッチからのザコ敵による攻撃が終了すると次は、光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃となる。

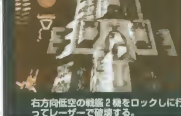
ここでも本体を攻撃できる「間」があるので、光子魚雷が画面低空から飛んでくる前にボス本体にロックして、レーザーを撃ち、ある程度本体にダメージを与えておく。

光子魚雷発射口から光子魚雷が自機に向かって上昇してきただけ、これは画面前方にいれば自機に向かって飛んでくる光子魚雷には当たらない。

### 光子魚雷を避けたら、戦艦を破壊しにいこう



画面前方で光子魚雷のある程度避けたら



右方向低空の戦艦2機をロックして行てレーザーで破壊する

光子魚雷のある程度、画面前方で避けたら画面左方向低空にレーザーでのみ破壊可能な戦艦が2機飛んでいるので、まず前方の戦艦をロックし、レーザーを撃って破壊したら、後方の戦艦にロックして、レーザーで破壊する。

戦艦を2機レーザーで破壊している時に光子魚雷が自機に向かって上昇してくるが、前方の戦艦から後方の戦艦をロックしてレーザーで破壊すれば光子魚雷に当たって死ぬことはない。



## ザコ敵に極太レーザーを撃たれるまえに速攻破壊

光子魚雷での攻撃が終了すると、2回目の艦載機発進ハッチから出現するザコ敵の攻撃となる。

ここで出現するザコ敵は、先ほどとは種類が違い、低空から上昇してきたのち高高度に飛んできて、極太レーザーを撃ってくる。

このザコ敵に極太レーザーを撃たれるとさすがに厳しくなるので、このザコ敵も艦載機発進ハッチから出現すると同時にロックして、レーザーを撃って速攻破壊しよう。

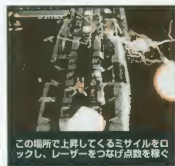
ここで出現するザコ敵をすべて破壊し余裕があるようであれば、この艦載機発進ハッチ前方低空にレーザーでのみ、破壊可能な戦艦が飛んでいるのでロックして、レーザーを撃って破壊するようにする。

## ボンバーを使って安全に撃くか、レーザーをつなげ置くか2択の場所

2回目の艦載機発進ハッチからのザコ敵による攻撃が終了すると、2回目の対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルによる攻撃となる。

ここでまた対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルをロックして、レーザーをつなげて破壊し点数を稼ぐわけだが、ここで発射されるミサイルは非常に自機の近くで上昇してくるためミサイルにロックしているつもりが、実はロックしていないで、ミサイルが当たって死んでしまうことがある。

この場所どうまい真横にミサイルにロックするコツは、1番前方の対艦ミサイル発射口前方に自機のロックマークを重ねておき、(ミサイル発射口にロックはせず)ここはミサイルが上昇



この場所から上昇してくるミサイルをロックし、レーザーをつなげ点数を稼ぐ

してくる場所なので、ここでレーザーを撃てば、次々にミサイルをロックできるので、レーザーがつながり、うまい具合にミサイルを破壊できるはずだ。

この場所でも、ミサイルで稼ぐと300,000pts.から400,000pts.前後の点数を稼ぐことができる。

## 安全にボンバーを使った場合

ミサイルに当たって死にたくない人は、ここでボンバーを使って安全に稼ぐやり方があるので説明しよう。

まず自機を対艦ミサイル発射口の右側にあわせて(発射口はロックせず)対艦ミサイル発射口からミサイルが発射されるのを確認したらボンバーだ。

## ボンバーを使って稼ぐ場合



対艦ミサイル発射口からミサイルが上昇してきたら



ボンバーを撃って安全に稼ぐ

このボンバーは200,000pts.から高いときで300,000pts.の点数が稼げるが、だいたい平均で200,000pts.ぐらいの点数しか稼げないので、点数を稼ぐのならボンバーを撃たずにミサイルをロックしてレーザーで破壊することをお勧めする。

## 2回目が発射されるレーザーも安地があるのでこれまた楽勝

2回目の対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルによる攻撃が終了すると、2回目の全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

今度の全方向型誘導レーザー砲から



2回目のレーザーも画面の一番右方向にいれば安地になる

発射されるレーザーは、画面の一番右方向にいればレーザーに対し安地だ。

レーザーを画面の一番右方向で避けたらすぐに全方向型誘導レーザー砲にロックしに行き、この時になるべく多く全方向型誘導レーザー砲を破壊するようにする。

## ここで発射される光子魚雷は誘導が甘く甘い気が抜くやられるぞ

2回目の全方向型誘導レーザー砲から発射されるレーザーによる攻撃が終了すると2回目の光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃となる。

この時に、光子魚雷が低空から上昇してくる前にボス本体にロックすることができると、レーザーを撃ち込み光子魚雷が自機に向かって飛んできたから自機を後方に移動させ光子魚雷を避けるようにする。



ここで出てくる光子魚雷は誘導が甘くなっている

ここで出てくる光子魚雷は誘導が甘くなっているのを、気を抜かない限り死ぬことはない。

あと画面前方右方向、低空にボス戦艦の下に隠れるようにレーザーでのみ破壊可能な戦艦が3機出現する。

実際にロックして、レーザーで破壊



前方低空の戦艦2機にロックして、レーザーで破壊する

できるのは前方の2機だけなので余裕があれば、この戦艦2機をロックしてレーザーで破壊しよう。

## ここでボスを破壊しないければ、ボスが自爆してしまうぞ。

2回目の光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃が終了すると、今度は3回目の全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

ここではまず全方向型誘導レーザー砲からレーザーが発射される前に、全方向型誘導レーザー砲ハッチをロックして、レーザーを撃ち破壊するようにする。

ある程度、全方向型誘導レーザー砲を破壊したら、レーザーが前方から飛んでくるのでレーザーを避けたらすぐボス本体にロックしに行き、ボスを破壊しにかかる。

この時ボス本体に16ロックしてからレーザーを撃って集中ロックで本体にダメージをあたえるようにする。

あとボス本体にロックをしている時に3回目の光子魚雷発射口から光子魚雷が低空から自機に向かって飛んでき



光子魚雷が上昇する前にボスを破壊しな

るので、できればこの光子魚雷を上昇する前にボスを破壊できるようにしよう。

そうしないと、光子魚雷が上昇したのちボスがすぐ自爆してしまうからだ。

4面ボスを自爆させずにきちんと破壊するためには、まずボス本体にロックできる所はロックしてレーザーで撃って確実にダメージをあたえること。そうすれば毎回ボスを確実に破壊することができるはずだ。

あと4面ボスが一番重要となるのが対艦ミサイル発射口から発射されるミサイル撃たない。このミサイル撃たないをやらない場合は、点数にしたい500,000pts.から700,000pts.の点数を損してしまうことになる。点数を稼ぐのならこのミサイル撃たないは絶対にやること。

それ以外、ボスがレーザーによる攻撃をしたときは安地に入れば全然問題ないし、光子魚雷による攻撃をしたときは、ちゃんと誘導の仕方を知っていれば問題ない。

以上が4面ボスの攻略方法となるので、くれぐれもボスを自爆させないように注意すること。

**STAGE 4 - R-GRAN 2**  
BOSS Score: 1,230,000pts.  
Total Score: 13,928,000pts.





## STAGE 5 August 6, 2219 CARTHAGE BASE SECILIA ORBIT



### STAGE 5-A-area

Aエリアに出現する敵は、7機編隊のザコ機 (500pts.) が2セットと、まったく同じ種類のザコの4機編隊が1セット。それに、耐久力2の破壊可能な岩 (200pts.) が大量に出現する。

出現ターン1回目は、破壊できない1個目の大岩の後に左右から7機編隊がランダムに出現。3個目の大岩の後に、やはり左右からランダムに4機編隊が出現。そして岩が密集している4個目の大岩の後に、再度7機編隊がこれもランダムに左右から出現する。このAエリアに出てくる敵は、特定の出現位置でランダムに出現して来るため、レーザーの着弾がR-GRAY 1でロックをしていくにはあまりにもリスクが高すぎるために、とてもパターンと呼べるようなモノがない…。したがって基本的には、無理をせずに岩と一緒に

ショットで破壊していったらいい。しかし、ここで出現してくるザコは1機が500pts.と高得点で8回目にロックした場合には64,000pts.にもなる。パターンにならずにいたために、基本的な説明のみとなるが、ロックするやり方としては編隊が出現して来るポイントの前にある岩にある程度ロック。後は編隊をロックしていけばいい。

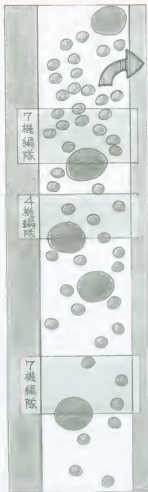


同と二回目に出現してくる4機編隊はそれなりに狙っていきやすい。

また、参考までに岩の配置図と編隊の出現位置を図にして載せておくので、より高得点に挑戦してみたい人は自分たちのパターン作成に役立てて欲しい。ちなみに、ショットで撃ち落とす場合でもある程度はレーザーで岩を破壊しておかないと、Cエリアでのボンバーポイントまでに、ゲージが溜まらない場合があるので注意すること。

### STAGE 5-B-area

Bエリアに出現する敵は、8機編隊のザコ (200pts.) が1セットと、それとは違うタイプの上昇ザコ



編隊が降下して来る順番は左→右の繰り返しなので、遅れないように素早く左右に移動して撃ち落とす。また、Aエリアの最後に出現した編隊の赤ザコを破壊していれば、赤アイテムが出ているので、この8機編隊が出現する前に回収しておくこと。

### STAGE 5 - B-area 8 Lock - Point 1

ザコの8機編隊をすべて撃ち落とすとは、前方からレーザー戦艦が出現してレーザー発射口からレーザーを正面に発射して来る。この時のレーザーは戦艦の真正面が、安全地帯となっているので8門あるレーザー口の片側4門をすべてロックしたら、あせらずに戦艦正面の安全地帯へと移動してレーザーをやり過ぎつつ、残ったレーザー発射口をすべてロックしてレーザーを発射。戦艦のレーザーが通り過ぎたのを確認したら、この前に出てきたザコ編隊の赤ザコを破壊して出現している赤アイテムを回収。画面前方右側に移動しておいて次の敵に備えておく。

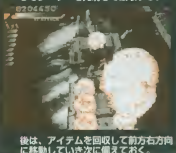
#### Point 1 レーザー戦艦砲台 8 ロック



まずは、片側の4門をロックして…



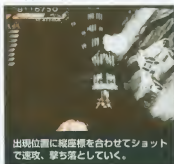
レーザーを回避しながら残りをロックしてレーザーを発射して破壊する。



後は、アイテムを回収して前方右方向に移動して次に備えておく。



基本的には、ショットで岩とザコを一掃に破壊してしまった方が安全。



出現位置に敵座標を合わせてショットで速攻、撃ち落とす。



## 戦艦 3 → ザコ 4 でロック



▼ まずは、停泊中のレーザ戦艦の艦橋を3回ロックしておいて…



右から横回して上昇してくる機雷ザコをすべてロックしてレーザを発射。

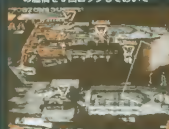
レーザ戦艦を破壊してアイテムを回収すると、左方向から4機編隊の機雷ザコが出現してくるが、とりあえず無視。自機を右前方に移動させて、前方から画面内に入ってくる停泊中のレーザ戦艦の艦橋にロックを3回かけてから、孤を揃えようとして上昇してくる機雷ザコをすべてロック。戦艦 3 → 機雷ザコ 4 でレーザを発射する。

戦艦 3 → 機雷ザコ 4 を破壊したら、再度前方から画面内に入ってくる2隻めの停泊しているレーザ戦艦の艦橋に同じ様に3回ロック。今度は右側後方から上昇してくる機雷ザコの4機編隊を画面の一画下を左から右へと移動

## 戦艦 3 → ザコ 4 でロック



▼ 再度、2隻目の停泊中のレーザ戦艦の艦橋を3回ロックしておいて…



左から画面に機雷ザコをすべてロックしてレーザを発射して切り返す。

して4機すべてをロック。先程と同様に戦艦 3 → 機雷ザコ 4 の計7回でレーザを発射。左方向へと切り返す。

## STAGE 5 - B-area

### 8 Lock - Point 2

左方向へ切り返していくと、機雷ザコが射出した機雷が前方に広がっているため、編隊の先頭にいる機雷が射出していった左側半分の機雷をショットで破壊。それと同時に低空に見える3隻目の停泊しているレーザ戦艦の艦橋に今までと同じようにロックを3回して、前方から上昇してくる5機編隊のザコをすべてロック。戦艦 3 → ザコ 5 としてレーザを発射する。

この時にできるだけ早くにザコ編隊をロックしないと、次に再度上昇してくる5機編隊のザコにまでロックがかわってしまうので注意すること。

## Point 2 戦艦 3 → ザコ 5 でロック



▼ ショットで機雷を破壊しながら戦艦の艦橋を3回ロックしておいて…



上昇してくるザコすべてをできるだけ早くロックしてレーザを発射する。

## STAGE 5 - B-area

### 8 Lock - Point 3



戦艦に重なっているザコが上昇をしてきてから艦橋を3回ロックする。

Point 2 を抜けると、再度まったく同様の組み合わせでザコ編隊と停泊中のレーザ戦艦が出て来る。

後はさっきと同じように編隊が上昇を始めたら戦艦の艦橋を3回ロック。その後に5機編隊をすべてロックして、戦艦 3 → ザコ 5 でレーザを発射する。

## STAGE 5-C-area

Cエリアに出現する敵は、上昇ザコ(100pts.)の4機編隊と6機編隊が2セットずつと、耐久力2の緑ザコ(100pts.)の3機編隊と5機編隊がそれぞれ1セットずつ。さらに、戦艦(200pts.)が14(+12)台と、これに台座付き砲台(砲台300pts.、台座500pts.)が10門出現してくる。

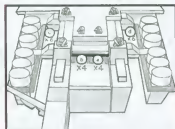


図-2

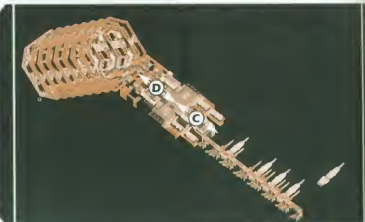
## STAGE 5 - C-area

### 8 Lock - Point 1

まずは、図-2のa地点から上昇してくるザコ編隊の1機目をロックしてレーザで連撃撃ち落とし、残り3機をすべてロック。つづいてb地点から同じように上昇してきた4機編隊を全部ロックして、さらに画面内に前方からスクロールしてきた左側の砲台にロックをかけてレーザを発射する。

## STAGE 5 - C-area

### 8 Lock - Point 2



## Point 1 ザコ 1 → ザコ 4 → 砲台 1



▼ まずは、a地点から出現する編隊のザコ1機をレーザで破壊して…



▼ 残りの3機とb地点から出現してはた編隊をすべてロックしておいてから…



左側の台座付き砲台をロックしてザコ1 → ザコ 4 → 砲台 1 でレーザを発射する。

ザコ 7 → 砲台 1 で破壊したら、残っている右側の砲台を弾を避けながらロックして破壊。砲台の下にある台座をロック。戦艦 2 台と左の台座にロックをしないようにして左側のc地点から上昇してくる6機編隊のザコをすべてロックしていく。

台座 1 → ザコ 6 とロックしたら、残しておいた左側の台座にもロックをかけて、台座 1 → ザコ 6 → 台座 1 としてレーザを発射する。





## Point 2 台座1→ザコ6→台座1



▼ 砲台部分をレーザーで破壊したら台座をロックしておいて…



▼ c地点から上昇して来るザコの8機隊をすててロックして…



砲台に台座をロックして台座1→ザコ6→台座でレーザーを照射して破壊する。

## STAGE 5 - C-area BOMBER - Point

台座で64,000ptsをとったら、画面上に上空から大量に打ち出されてくる弾を少しづつ誘導しながら避けて行き、画面中央部まで移動していく。この時点で画面右方向のd地点から出現して来るザコの6機編隊とすでに画面内に出現している戦車14台、台座付き砲台6門のすべてに対してボンバーを使い倍率をかけていく。基本的に、台座付き砲台の台座にボンバーを使った場合は、先に砲台が破壊されてから



台座1台で128,000PTS (x6) は当てていく価値は十分にあるといえる。

台座がボンバーに巻き込まれるため、非常に高得点をとりやすい。うまくいけば台座ひとつで最高倍率の256倍で、128,000pts.取れる。

さて、ボンバーで敵を効率良く巻き込んでいく具体的なやり方については、まず弾を少しづつ画面中央に向かって避けていき、パターン2で破壊した台座の残骸が画面後方にスクロールアウトし始めた方前方向に移動。サイドで手前に居る戦車2台をロックしないようにして間を適していき、自機の前端が戦車の下のラインまできたらボンバーを発射していく。

ボンバーの広がり方が基本的にランダムなため、完全に安定はしないが大体この位のタイミングでボンバーを発射して600,000pts.くらいいれれば成功。ボンバーのランダムな広がり方によっては、1,000,000pts.くらい以下の時もあり、400,000pts.以下の時もある。

ちなみに、もっとも理想的な状態で点数の低い敵から順番にボンバーですべての敵を巻き込んだ場合の理論値は、1,240,000pts.となっている。

さて、ボンバーポイントを抜けたら戦車が6台出てくるジェネレーターがあり、戦車が出てくるのでロック。この時にボンバーで破壊しきれなかった台座や砲台などに一緒に破壊する。

ジェネレーターから出現してきた戦車を破壊すると、もう1回さっきと同じ様に戦車が出てくるので、ボンバーで破壊した赤戦車が出した赤アイ

## 戦車6→砲台1でロック



▼ 2回目の戦車を少しづつきつけておいてから、ロックをかけていき…



右側の砲台をロックすると同時にレーザーを発射して破壊する。

テムx2、線x2を回収。少しまってから、再度同じようにして戦車6台にロック。さらに画面内に前方からスクロールしてきた右側の台座付き砲台をロックしてレーザーを発射。戦車6→砲台1のロック7回で破壊する。

つまり、画面中央から上昇してくる耐久力2の緑ザコに右から出現順にロックできるだけロックしていき、反対側の台座付き砲台をロック。理想としては、ザコ6→砲台1でレーザーを発射して破壊する。

また、極まれにジェネレーターから出現してきた戦車の中に、アイテムを持った赤戦車がランダムで混じっている場合もあるので、余裕があれば赤アイテムを回収しておく。

## STAGE 5 - C-area 8 Lock - Point 3

次は、さきほど破壊したばかりの砲台の下にある台座をロックして破壊。ふたたび画面中央から出現してくる緑ザコ5機編隊を、今度は左から出現順に始めの2機を2回、残りの3機を1

## Point 3 ザコ7→台座1でロック



▼ 左から順番に上昇して来るザコに全部で7回ロックをかけた後右方向に移る。



▼ 最後は台座をロックして、ザコ7→台座1でレーザーを発射して破壊したら…



残ったザコの体当たりを回避しながらショットとレーザーで破壊していく。

## BOMBER POINT 理論値は124,000,000pts.



▼ 砲台を破壊したら少しづつ弾を引き付けるようにして右方向に避けていき…



▼ 台座の残骸がこのくらいまでスクロールしてたら前進をはじめて…



▼ 戦車2台の側をロックしないようにしてこのくらいの位置でボンバーを発射！



画面上の敵をできる限り暴風に巻き込んで高得点を狙っていく。

回つてロック。最後に右側に残っている台座をロックして、ザコ7→台座1でレーザーを発射して破壊。

上昇後、自機に向かって体当たりしてくる3機のザコを破壊する。

一応ではあるが、2回目の戦車6台を1回目と同じようにして破壊してしまい、画面右上の台座付き砲台をロック。続いて上昇してくる3機編隊のザコに2回ずつロックをかけていって、砲台1→ザコ6としてから最後に左側の台座付き砲台にロック。砲台1→ザコ6→砲台1とすることもできるが、かなりレアで失敗することが多いのであまりおススメはしない。



## STAGE 5-D-area

地上物のラッシュ地帯を抜けてくると、いよいよステージ5の最大の難関であるクレージービット (100pts.) が大量に出現してくるエリアとなる。

### クレージービットを破壊



▲ 始めの内は出現と同時にショット+レーザーを撃ち込んで速攻で破壊する。



レーザー弾に押され始めたら、素直に後退してショットを撃ち込んでいく。

このビットは出現位置がランダムならレーザー弾を撃つ方向もランダム…。しかも、基本的にCエリアでボンバーを得点稼ぎに使ってしまっていて、ここまでボンバーのゲージは回復してくれない…。したがって基本的なパターン説明のみになってしまうが、開幕は画面中央でビットが出現してくるのを待ち、出現と同時にショット+レーザーを撃ち込んで速攻で破壊。後はできるだけこれを繰り返していき、レーザー弾に押し始めたら素直に後退。ショットでビットをできるだけ破壊していきながら弾避けに専念していく。



こうやって文章にしようと思っただけ、実際にノースでここまで来ている場合ゲームランクはほぼ最高ランクになっているため、かなりきつい量のレーザー弾を撃ってくる…。

このビット地帯を抜けるコツとして唯一いえるそれらしいことは、とにかく無理をしないということぐらい…。特に開幕のショット+レーザーによる速攻パターンは、1回でも出現位置の読みがはずれてしまったら素直に後退しないと、R-GRAY 2とは違ってレーザーの雷弾が速いR-GRAY 1ではレーザー弾を連射されて逃げ場がなくなってしまう場合が多い。また、後退してショットで破壊しきれなかったビットが横移動する時に、斜め移動をしに近づいてくることがあるので、この場合は積極的にショット+レーザーを撃ち込んで破壊していくようにする。

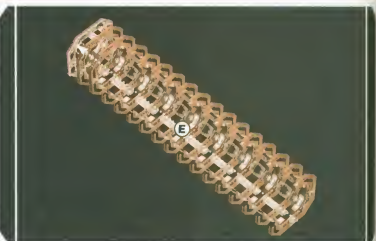


ビットが目の前に斜め移動して来た時は、積極的にショットとレーザーを撃ち込む。

## STAGE 5-Earea

ステージ5最後となる高速スクロール地帯のEエリアで出現してくる敵は、12機編隊のザコ (100pts.) が3セットと、耐久力12のロボット (1000pts.) の放射状に弾をバラまくAタイプが2体と、自機を狙って弾を連射してくるBタイプが2体の計4体が出現してくる。

基本的にこのエリアで出現してくる



敵の順番はAタイプ→ザコ→Bタイプ→ザコ→Aタイプ→ザコ→Bタイプとザコとロボットが交互に出てくる。

さて、ザコの12機編隊に関しては基本的には撃ちにくいではなく、図-3のようにしてショットを撃ちながら弾を避けることを重視してやり過ごし、ザコの次にくるBタイプのロボットの弾を避けやすくするために、画面右の端から左下へと避けていく。

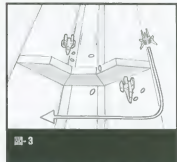


図-3

また、ロボットについてはAタイプの場合1回目の弾を避けながら集中ロックを掛けていて、画面右前方に自機を移動させていきながらロボットが2回目の弾を撃ち始めた瞬間にレーザーを発射。集中ロックの爆風でザコを巻き込んで6,400pts.を狙っていく。

Bタイプの自機を狙って弾を連射してくるロボットの場合には、図-4のように反時計回りで、弾を引き付けるようにして少しづつ回避していく。

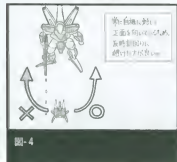
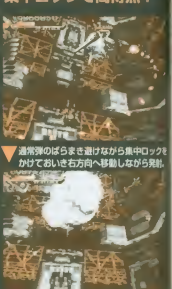


図-4

### 集中ロックで高得点!



▲ 通常弾のばらまき避けながら集中ロックを掛けておいて右方向へ移動しながら発射。

うまくいけば、ザコが集中ロックの爆風に巻き込んで来てくれて6,400pts.とれる。

Bタイプのロボットが撃ってくる弾を回避していくためにも、かならずザコ編隊は図-3のようにして右から左へと避けていくこと。そうしないと自機がロボットの右側に来てしまうため、図-4のようにしてロボットの攻撃を避けていくことができなくなってしまふ…。基本なだけに結構重要なことなので忘れずに…。

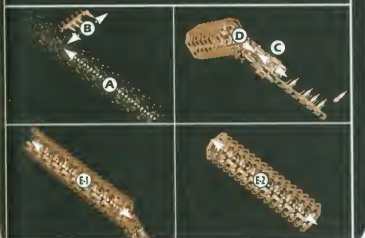
さて、Cエリアのボンバーポイントで600,000pts.入ったと仮定して、この時点で1,200,000pts.くらいは稼いでおきたい。

**STAGE 5 - R-GRAY 1**  
 Stage Score: 1,200,000pts.  
 Enemy Destroyed 80%  
 Lock-On ShootDown 60%  
 Bonus Score: 240,000pts.





## STAGE 5 August 6, 2219 CARTHAGE BASE SECILIA ORBIT



### STAGE 5 - A-area

5面開幕、いん石地帯が多数にその中で500pts.のザコが大きく3つに分れて数機出現する。小いん石には最高2発までロックすることができ、いかに多くロックしてザコを破壊するかが問題になってくるのだ。

### STAGE 5-A-area Point 4

#### Point 1

5面スタートをしたら、同高度前方に小いん石が右に1つ左に1つ出現する。これをまず破壊。すると今度は、左に大いん石が斜めに3つ現れる。小いん石1つに2発ずつ、計6発分ロックしてからレーザーを発射するのだ。すると、ちょうどザコが左右から1機ずつ出現するので、ロックして破壊していく。

このポイントではザコが全部で7機出現するので、はじめの小いん石に6発ロックしてザコすべてにロックすると、全部で13発。つまり、ザコで最低でも64,000pts.が最後に獲得できるのだ。

ザコが出現するときは、そのほかに小いん石が浮遊しているため、あまり大きく自機を動かさねが、あと小いん石に3発ロックできると全部で16発になり、ザコで128,000pts.獲

得することができる。多少無理を承知でロックを狙ってみてもいいんじゃないかな？

#### Point 2

ポイント1のザコが終わると、ほんの少し時間があき、再びザコが左右から今度は4機出現する。

区切れ目になる時間では、大いん石を1つ通過する。で、そのいん石直後右に小いん石が4つ縦に並んでいるのだ。ポイント2では、この小いん石4つにロックしよう。

で、4つにロックしたらポイント1のときと同じようにレーザーをすぐ発射して、左右から出現するザコを狙ってロックし、破壊する。

ここはポイント1とは違い、ザコが4機しか出現せず128,000pts.は獲得できないが、はじめのいん石4つにロックするため最高ロック数がザコあわせて12発となり、最後に48,000pts.獲得することができ。

ポイント1と同じように、途中で小いん石が機つが浮遊しているので、雨があれはロックするのを忘れないようにしよう。

#### Point 3

いん石地帯ポイント3は、大いん石が4つ目のところになる。大いん石のまわりには、右から上にかけて大いん石を取り囲むように小いん石が4つ浮遊している。

この小いん石4つにロックをかけ

ザコを破壊するのだが、ポイント3では今まではとちょっと違う。今までは、小いん石にロックをかけてからレーザーを発射し、その後出現するザコを破壊していた。しかし、ポイント3は小いん石にロックしている最中にザコが出現してしまうのだ。

だからポイント3では、小いん石2つ目をロックしたらレーザーを発射してしまうようにする。すると、ちょうどザコが出現するので、ザコにロックしつつ3個目4個目の小いん石にロックをつなげよう。

今までのポイントでは、ロック数を16発にするため、レーザーを発射したあとできるだけ小いん石にロックするようにしたが、このポイントではザコが出現するとき、まわりに無数の小いん石が浮遊しているの、逆にザコをロックするのが難しい。もしザコに体当たりをされそうになったら、惜しまずにショットを撃つようにしよう。

ポイント1〜3を説明したが、A-areaについての基本的な注意点を述べておこう。

まず、このエリアで出現するザコだが、点数は500pts.になっている。4面でもこのザコが何回か出現するが、基本的には500pts.のザコは機雷を放出して画面外へ逃げるのが攻撃パターンになっている。しかし、5面頭のA-areaのザコは、ある程度自機をサーチして体当たりを狙い、それと同時に弾も撃ててくる。

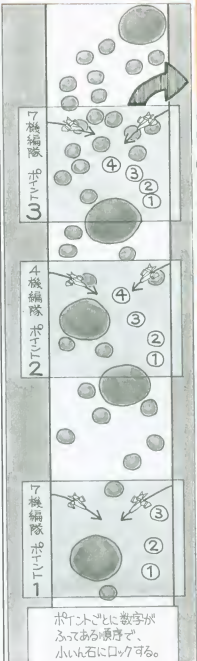
小いん石にロックしてからザコにロックする場合、結構ザコの弾に撃壁されがちなので注意しよう。

2つ目は、ポイントからポイントへ移るときが、動きのレーザーを発射してザコを破壊し、それからつぎの小いん石にロックする。このとき、つぎの小いん石にロックしようとする、前の場面のレーザーがまだ画面内にいて、小いん石を破壊してしまう場合が多い。これでは、つぎの場面のザコで点数を損してしまう。ポイントに移るときは、ちゃんとレーザーが画面外へ飛んでいると、ロックゲージが復活したのを確認して、小いん石にロックしよう。

#### Point 4

ポイント3までのいん石地帯を過ぎると、画面全体が右方向へスクロールして、それと同時に200pts.のザコが上空から8機出現する。ここがポイント4だ。

このポイントは、いん石地帯が終わったとき同高度前方に小いん石が2つ





あり、ぎりぎりロックすることができ、この2つの小さい石にロックするくらいは画面全体が右方向にスクロールし始めるのだ。

ここは、小さい石2つにロックしてスクロールし始めたらレーザーを発射してしまおう。すると、上空からザコがはじめ左に出現して、右→左→右と交互に全部で8機下降してくる。

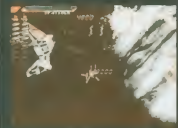
この下降してくるザコすべてにはじめの小さい石からロックすることができるのだ。

このポイントで稼げる得点は、はじめのいん石を除き、すべて200pts.のザコなので、小さい石×4からザコ200pts.×8で最後19,200pts.で、合計74,400pts.が獲得できるのだ。

### 反復運動で19,200pts.



いん石地帯最後の2つにロックして...



スクロールしたらレーザーを発射して、彼方からのザコに連続ロックする。

注意点として1つ、この上空から降りてくるザコの出現位置は右か左かは決まっているが、基本的に画面の左右スクロールでその距離が変なっている。つまり、左から出現したザコをロックしに移動してからつぎのザコにロックしにいくと、自機的位置関係で多少左右に画面がスクロールしてしまい、背景の位置がずれ、つぎの左から出現するザコがやけに左で出現する場合がある。

このザコとザコのロックのつなぎかたは、慣れを必要とし、何回か練習しなくては行けない。強いという、特に最後のザコがつけづらいぞ。

### STAGE 5 - B-area

基本的に出現するザコの点数が500pts.と高く、低空には戦艦が3隻基地に横付けされている。敵宇宙基地の入口になるのがBareaだ。

攻撃はあまりきつなく、やり方次第で高得点を獲得することも可能なのだ。

### STAGE 5-B-area 16Lock - Point 2

#### 16Lock - Point 1

A-areaをクリアすると、中央低空にレーザー戦艦が現れ、「びよーん」とレーザー攻撃をしにくる。で、レーザー戦艦のあとに後方から500pts.のザコが4機出現するのだ。ここがポイント1。

はじめレーザー戦艦が現れてレーザーを撃ってくるが、この攻撃はレーザー戦艦の中央をキープするが絶対に死ぬことはない。まず、この戦艦のレーザー発射口、本体にロックしてロック数を11発にしておく。

で、レーザーを発射せずにレーザー戦艦が画面外ぎりぎりになるまで待ち、レーザー戦艦の弱点となる本体が消えそうになったらレーザーを発射するのだ。そうすると、ちょうど左方向低空からザコが4機出現する。

ポイント1ではここがちょっと難しくなるのだが、レーザー戦艦すべてにロックしてザコにロックをかけても、総ロック数15発分。つまり、16ロックポイントにならない。

ここはレーザー戦艦にロックしてレーザーを発射したあと、まず一番上のザコにロックする。で、ちょっと時間を空けてからその下のザコにロックし、レーザーを呼び戻して右上低空にいる戦艦に1発ロック捨てる。これでロック数が14発になるので、残ったザコにロックして破壊すれば最後まで128,000pts.獲得できるのだ。

レーザー戦艦にロックしてレーザーを発射してザコ2機にロックし、右上低空にいる戦艦に1発ロックを捨てること、ザコ2機目に時間差でロックをしないと、戦艦にロックしたあとのレーザーが画面外へ消えやすいので注意だ。

このほかにもレーザー戦艦にロックをしたあと、直接低空戦艦にロックしてザコを4機破壊するというのがあるが、これだとレーザー戦艦後のレーザー発射をかなり遅らせなくては行けない、レーザー発射口の数が入らない場合がある。このポイントは多少点数が落ちるが、安全にやったほうが良い

### テクニカルポイント!



レーザー戦艦のレーザーは真ん中が安全。



レーザー戦艦全部にロックして、消えるギリギリまで待つ。



で、左から出現したザコ2機にロックする。このとき同時戦艦でロックするのが重要。



つぎに戦艦にロックを1発かけて...



そのま残りザコにロックすれば完成。98,000pts.、128,000pts.をゲット!

たろう。

#### 16Lock - Point 2

低空戦艦が横付けで3隻と右後方からザコが4機上昇してくる。このザコ

は500pts.で、戦艦をはいて画面外へ逃げる攻撃形態になっている。

ここは、ポイント1で1発ロックを捨てた戦艦に2発ロックして、その上の戦艦にも3発ロックする。で、右低空からザコが4機出現するので、一番左の1機にロックしてザコが上昇する寸前くらいまで待ち、レーザーを発射すると、ザコにレーザーがヒットして破壊できるが、それと同時にザコから戦艦が放出するので、この戦艦にロックする。で、この戦艦狙いで右の戦艦もロックすれば簡単に16ロックすることができるのだ。

基本的にこのポイントは、ザコの500pts.×倍率を狙っても16ロックするのが不可能なので、1000pts.の戦艦で16ロックを狙う。だから、はじめの右から出現するザコ1機だけにロックして、戦艦ができるタイミングで破壊し、そのほかのザコは一切無視して戦艦を仕掛けるのだ。で、この戦艦で12,800pts.、25,600pts.を獲得するようになる。

一番左のザコが出した戦艦は適当にロックして、右のザコの戦艦を集めるにロックするのがコツだ。このとき、つぎの場面に移るため再び左に自機を移動させるが、1機目のザコの戦艦が浮遊しているときがある。この戦艦はつぎの場面のザコを破壊しないようにショットを壊そう。

### アバウトロックOK!



戦艦にロックしてザコが上昇したらレーザーを発射。



で、右のザコが出した戦艦を重複でロックするのだ。

#### Point 3

低空戦艦が並んでいる中、宇宙基地からザコが5機×2セット出現する。





はじめ、ロック数を稼ぐためにポイント2で低空前方にあった戦艦に3発ロックする。すると、はじめのザコ5機が低空から上昇してきて、赤弾を乱射してくるのだ。このザコ5機は低空戦艦にロックしたあと、ザコもまだ低空にいるうちにロックしておく。

で、ザコが上昇して攻撃をし始めるので、ここでレーザーを发射してこの弾を大きく右方向へと回避する。

その後、そのまますの低空ザコに右からロックをつなげて破壊するのだ。最後のザコ5機は、はじめのザコと違ってなかなか上昇してこないで、はじめのザコでちょっと粘ってからレーザーを发射するとちょうどいいだろう。ただ、はじめのザコは、攻撃し終わると速攻で画面外へ逃げしてしまうので、逃げられない程度粘るのがコツになる。このポイントでは、はじめの低空戦艦に3発ロックするのが理想だが、ポイント2の機雷をロックするときに低空の戦艦も同時に1発ロックしてしまいがちで、このポイントのときに2発しかロックできない場合がある。

ここをちゃんと決めると、ロック数

が最後13発目になり25,600pts.を獲得できる。はじめの戦艦で1発ロックを損ねていても19,200pts.だぞ。

一応、2回目のザコ出現のときその隣の戦艦にロックをかけてからザコを破壊すれば51,200pts.を取ることも可能だが、かなり難しい。一度チャレンジしてみるのもいいぞ。

### STAGE 5 - C-area

5面中盤になると、敵宇宙基地へ上陸する。そこには、ザコの猛ラッシュが待ち受けている。左右からはザコが出現し、中央には戦車が無数に配置されている。

エリア後半では、ボンバーを使った稼ぎポイントもあり、5面では一番重要な場面といえるのだ。

### STAGE 5-C-area 16Lock - Point 1

#### Point 1

Bエリアをクリアすると、敵宇宙基地に潜入する。はじめ中央低空の基地内からザコが右4機×左4機で出現し、上昇してくる。まず、この計8機にロックをするのだ。

で、ザコ8機にロックしたら前方左右に紫色の砲台が出現するので、右の砲台にロックする。ここは、はじめのザコが完全に上昇してから弾を撃ってくるので、その弾を避けて砲台にロックしにいくなくてはならない。

なんとか弾を避け、砲台にロックできそうになったらレーザーを发射して、砲台を破壊する。この砲台は2段構造になっていて、砲塔の下に台座があり、この砲台自体ロックできるのは2発になる。

だから、レーザーを发射して砲台をロックしたら、砲塔を破壊して台座にロックしたのを確認してからつぎの行動に移るのだ。

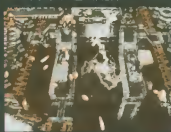
つぎは、だいたい砲塔の台座にロックしたころ、その紫色の左右の砲台の間前方に戦車が2台横に並んで現れる。この戦車にロックをかけ、そのままだの戦車にもロックする。で、最後に残った紫色の砲塔と台座を破壊して終了。

注意点ははじめのザコの弾を避けることが1つ挙げられるが、ロックして破壊するときの一番上の戦艦の左側。この戦艦にロックをかけるときは、右の戦車をレーザーが破壊してからちょっと待ってロックし、レーザーを呼び戻

### う〜んランダムです



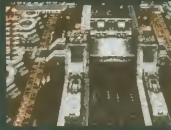
▼低空中央からザコが8機出現するのでロックして、左の紫色砲台にもつなぐ。



▼で、上昇したザコの弾を避けつつここでレーザーを发射!



▼右の紫色砲台の砲塔、台座を破壊したのを確認して左に移動する。



最後に紫色砲台の台座を破壊すれば終了。この台座で少なくとも80,000pts.を取る。

すのがコツになる。

これをやらないと、最後の紫色の砲台をロックする前にレーザーが画面外に消えやすい。覚えておいたほうがいいだろう。

さて、点数のほうだが、ザコ8機はすべて100pts.になり、一番上の戦車は200pts.で、紫色の砲塔は300pts.、その台座が500pts.になる。

説明した順番で破壊していくと、最後の500pts.台座が14発目なので80,000pts.入り、合計だと213,100pts.も獲得できるのだ。レーザーを撃つタイミングで1機目のザコが逃げてしまえば、最後に

64,000pts.となる場合が多いので気をつけよう。

なお、このポイントでは最後の台座で96,000pts.を獲得できることがあるが、そのときは「ラッキー」と言って、そのままプレイを続けよう。

### Bomber Point

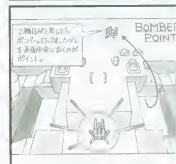
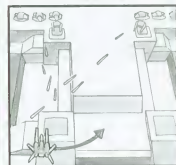
ボンバーを使って全画面一番点数を獲得できるのが、このCエリアのボンバー地帯となる。

Cエリア、ポイント1が終わると、左低空からザコが6機、右低空から同じく6機出現し、前方には紫色の砲台が数個に戦車が数台配置されている。

ここは、はじめ左低空からザコが出現して上昇してくるが、出現と同時にロックしてレーザーで破壊する。

ここからがボンバーを使うに当たって、重要なポイントになってくるのだ。左低空のザコを破壊したら、できるだけ自機を画面左に寄せて前方にいる戦車の弾を誘導する。で、徐々に右へ自機を移動させて、ロックオンカーソルを画面中央にあわせて、その位置をキープする。

すると右低空からザコが6機出現し始め上昇してくるのだ。2機目のザコが完全に上昇した瞬間にボンバーを使うのだ。これが具体的なボンバーを使うタイミングと位置である。



このボンバーの使い方、点数がだいたい800,000pts.前後安定して獲得できるのだ。基本的に使い次第で200,000pts.~1,200,000pts.くらい差ができるが、この理由はザコの出現数と破壊順ですべて異なってい

### つなぎが重要



▼低空にいる戦艦、ザコを左からロックして、ザコが上昇するのを待つ。



▼ザコが上昇したらこの位置でレーザーを发射する。で、弾を大きく右に避けて...



つぎの低空ザコにロックしていこう。これだけで戦艦に25,600pts.を獲得できるぞ。



まうのだ。

今説明したパターンでの総破壊数は、ザコが6機に戦車6台、紫色の砲塔が6つに台座が6個、少なくともこれで敵を合計24破壊しているのだ。

で、さらに点数アップの理由は紫色の台座にある。台座は1個500pts.で、この台座をいかに最後に破壊するかで異なるのだ。ちなみに台座は1つ100,000pts.近く入るのだ。

運がいいと、この破壊数につきの場面の戦車が何台か加わり、さらに点数が上がる。これで合計1,000,000pts.も入ってしまうのである。

なお、800,000pts.を安定して獲得できると言ったが、ボンバーの離弾位置が超悪いとさすがに500,000pts.を割るときもあるのだ。折ってから使ってください。つまり、運を要するということです。

## STAGE 5 - D-area

ボンバーで高得点を取り、ウハウハしているときのつぎの場面がすぐDエリア。ここは、破壊すればするほどジェネレーターから出現する戦車地帯があり、その後「レイストーム」最難関となるクライゼンビット地帯が待ち受けているのだ。

## STAGE 5-D-area 16Lock - Point

### 16Lock - Point 1

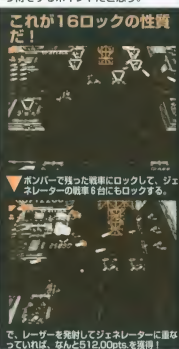
このポイントの特徴は、ジェネレーターから何台もの戦車が出現するが、この戦車がアイテムを持っているということ。基本的にアイテムは赤い敵が持っているのだが、その赤い戦車がここでは何台も出現してしまうのだ。しかし、この出現条件はランダムで、故案にアイテム稼ぎをできるわけではなく、たくさんでるのを期待するだけである。

さて、Dエリア初めての16ロックポイント1だが、基本的に前エリアでボンバーを使い、残った敵が16ロック状態になる。

つまり、このポイントはボンバーで破壊できなかった敵にロックして、ジェネレーターで戦車をひたすらロックして16発まで破壊するのだ。

やり方は簡単で、残った敵にロックしたらその最前レーザを発射し、ロックオンカーソルをジェネレーターの上に重ねるだけ。で、ジェネレーターの上に大きく上下に移動すれば、出現

した戦車を即ロックして破壊し、再びつぎの戦車をと繰り返す。これで簡単に16発ロックして、最後に51,200pts.を獲得できるのだ。かなり得をするポイントだと思う。



注意点は、早めにジェネレーターに重なるようにしないといけないということ、そうしないとうまく戦車が出現しなくなり、つぎの場面の点数に響くからだ。ここは、ジェネレーターから出現する一番下の戦車が画面中央のラインを越えたところであきらめよう。

### Point 2

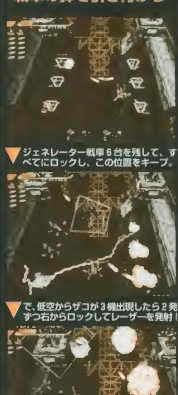
この前のポイントで、ジェネレーターから戦車を6台あらかじめ出現させておいて、ロックできなくなりそうなるラインまでゼロロールしたら6台すべてにロックする。で、右方向の戦車3台の真ん中の上に自機を移動させて、右の戦車の射撃をして左方向からの戦車の弾を徐々につけて避ける。

すると、中央低空からザコが3機出現する。このザコはほかとは異なり、倍率がかからない。つまり、2発までロックすることができると。で、このザコ3機におから2発ずつロックして、左前方に出現した紫色の砲塔、台座を破壊して最後に80,000pts.を獲得するのだ。

このポイントが終わると、再び中央から今度はザコが5機出現する。これも同じように、左から2発ずつロックして、最後に右側にある紫色の砲塔と台座を破壊する。

ちゃんと決めれば1回目はロック数

## 戦車の弾を引き付けろ



▼ジェネレーター戦車6台を残して、すべてにロックし、この位置をキープ。

▼で、低空からザコが3機出現したら2発ずつ右からロックしてレーザを発射!

最後に紫砲塔の台座を破壊して80,000pts.を獲得。

が14発目になって、2回目は最後1発目で破壊まで48,000pts.を取るこ

このザコはロックオンカーソルを重ねていても、ロックできない場合があるので注意。

### Point 3

小レーザを四方八方に発射しまくるクライゼンビットが、ここで見逃す。

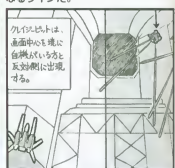
レイストーム最難関と今のところ称され、どんなに調子がいいときでもすぐに死ぬことが可能な場所だ。しかも、ここはボンバー地帯を過ぎたばかりでボンバーゲージが溜っていないから使うこともできない。だが、この最難関をほんのちょっと楽に越えることができるパターンが存在する。

クライゼンビットは基本的に自機の位置と逆方向に出現する。だから、ビットが右方向に出現して、手がつらくなく、自機をずっと左でキープさせるとビットは右からしか出現しなく、とんでもないことにってしまふ。これをうまく利用して、ビットを出

させれば問題はなくなるのだ。

基本的にビットが自機と反対方向に出現するということは、自機を右においてビットが出現したら左に破壊しにい

だが、注意点が1つ。基本的に自機と反対からビットが出現するが、画面中央のときはランダムでどちらから現れるかわからない。画面中央の縦ライン、低空の背景が左右対称になっているので、その中央が左右の区切り目になるラインだ。



グレイとビットは、画面中央の縦に自機がいたら反対側から出現する。

## STAGE 5 - E-area

5面最終となるEエリア。高速スクロールになり、前方からは高速でザコが突っ込んでくる。で、ザコとザコの区切れてはロケットが出現して、意外に厳しい攻撃をしてくる。

## STAGE 5-E-area 16Lock - Point 4

### Point 1 ~ 4

基本的にロケットが現れてからザコが12機出現する。これが1セットで3回あり、最後に再びロケットが出現するのだ。ポイントに考えると4回あるので、ここはまとめて説明しよう。ここは基本的にR-GRAY 1、2でパターンが変わらず、ただ突っ込んでくる敵を避けてロケットを破壊し進むだけだ。

この動きはR-GRAY 1の5面攻略ページで詳しく動きが説明があるので、そちらを参考にしてほしい。

**STAGE 5 - R-GRAY 2**  
Stage Score: 2,800,000pts.  
Enemy Destroyed 85%  
Lock-On ShootDown 75%  
Bonus Score: 318,750pts.





## STAGE 5 BOSS Genseric

ガイセリック

### まずボスの攻撃を見極めることが重要だぞ

このボスには全部で5通りの攻撃パターンがあり、ボスは開幕A～Hのうちのいずれかのランダム攻撃をした後に攻撃パターン1の光子魚雷による攻撃をしてくる。

この行動パターンは、ボス本体にある程度ダメージを与えるか、A～Hのランダム攻撃の後の光子魚雷による攻撃を5回前後おこなうとパターン1の光子魚雷攻撃をしてこなくなる。その後は常に、A～Hのランダム攻撃での攻撃パターンになる。

このランダム攻撃で確実に言えることは、同じ攻撃は連続して来ないことだ。

例をあげると、パターンAの大型レーザー攻撃の後は、必ずC～Hいずれかのランダム攻撃が来るようになる。

これらの5パターンの攻撃に関しては、攻撃前にある予備動作でどの攻撃パターンが来るか、ある程度見分けることができる。

判別可能な攻撃パターンは、1とA～Fの攻撃パターンの合計7種類になる。

攻撃パターンGとHに関しては、攻撃前の予備動作がまったく存在しない。この攻撃パターンGとHに関しては、ゲームのラックが上がりているときにいきなり高速で通常弾が飛んでくるために、非常にやりやすい攻撃になっている。

したがって、普段は攻撃パターンGとHを常に意識しながら戦うことになる。

ボスがA～Hの攻撃をしてきたら、それぞれの攻撃パターンに対応した回避行動を取りながらボス本体にロックしにいくようにする。

それでは次にボスの攻撃パターン別の回避方法を説明していこう。

### 攻撃パターン1の場合

この攻撃パターンがきた場合には、まずボスの予備動作で、ボスが画面前方へと飛んでいき、低空に向かって飛んでいったところで、4面ボスでも登場した光子魚雷による攻撃をしてくる。

基本的にボスが画面前方へ飛んでいく動作を見せたら、画面前方へと自機を移動させ、まず光子魚雷を画面前方へと誘導する。

光子魚雷を誘導したら、次に自機を画面前方へと移動させて光子魚雷の爆風を避ける。

光子魚雷を避けてからボスにロックしにいく。

ボスが画面前方に飛んでいく時には、ボス本体に当たり判定があるので、ボス本体に体当たりして死なないように注意すること。

### 攻撃パターンAの場合

この攻撃パターンがきた場合は、ボスの予備動作で両肩に装備されている

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
光子魚雷放出部	1	光子魚雷	—	—
ビーム砲	2	ビーム	—	—
通常弾発射口	3	通常弾	—	—
	4	青い粒子弾	—	—
アーム部大型レーザー砲×2	5	大型レーザー	60	10,000pts.
周部誘導レーザー発射口×6	6	誘導レーザー	20	3,000pts.
本体	-	—	200	300,000pts.

### 攻撃パターン

其の壹：A～Hのランダム攻撃の後→1

其の貳：ボス本体に一定のダメージを与えると1の攻撃がなくなり、A～Hのランダム攻撃のみになる。

其の参：ボス両肩のアーム部大型レーザー砲×2を破壊すると、A～Dの攻撃がなくなり、E～Hのランダム攻撃になる。

組み合わせ

A…5 B…4+5  
E…6 F…2

C…5+6 G…3+4  
D…5+3 H…3

### 攻撃パターン1 光子魚雷の回避方法



ボスが画面前方に飛んでいったら、



自機を画面前方に移動させ、光子魚雷を前方へ誘導する。

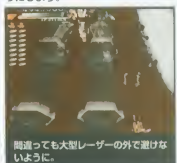


後方に移動して光子魚雷の爆風を避けるように。

アーム部大型レーザー砲にエネルギーが集まる。

では基本的な回避方法だが、ボスの正面に入り込み、アーム部大型レーザー砲から発射される大型レーザーの間に入るようにする。あとはボスの動きにあわせて移動しつつ大型レーザーを避ける。

この大型レーザーを避けつつ、ボス本体にロックしてダメージを与えるようにしよう。



この攻撃の時に、間違っても大型レーザーの外で避けてしまった場合、運が悪いとボスが大型レーザーを撃ちながら、画面端に幅寄せしてきた時に逃げ場がなくなり死んでしまうこともあるので、大型レーザーを避ける場合は必ずボスの正面に入り、大型レーザーを回避するようにすること。

### 攻撃パターンBの場合

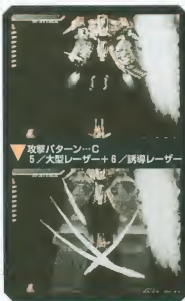
この攻撃パターンがきた場合は、まず通常弾発射口から破壊可能な青い粒子弾を撃ってくる。

その後ボスは、攻撃パターンAの予





▼攻撃パターン…1  
光子魚雷



▼攻撃パターン…C  
5 / 大型レーザー + 6 / 誘導レーザー



▼攻撃パターン…F  
2 / レーザー



▼攻撃パターン…A  
5 / 大型レーザー



▼攻撃パターン…D  
5 / 大型レーザー + 3 / 通常弾



▼攻撃パターン…G  
3 / 通常弾 + 4 / 青い粒子弾



▼攻撃パターン…B  
4 / 青い粒子弾 + 5 / 大型レーザー



▼攻撃パターン…E  
6 / 誘導レーザー



ながら大型レーザーを発射してくると  
いうことを覚えておこう。

次に脚部誘導レーザー発射口から、  
6本の誘導レーザーが自機に向かって  
飛んできくる。



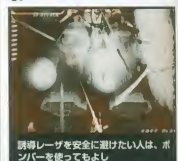
前方に移動して誘導レーザーを回避。

この誘導レーザーを回避するために、  
まず自機を画面後方に移動させ、誘導  
レーザーを画面後方に引きつけるよう  
にする。

自機に向かって誘導レーザーが飛ん  
できたら、自機を画面前方に移動させ  
て誘導レーザーを回避する。

この誘導レーザーを避けるときに注  
意することは、画面後方から画面前方  
に移動するときに勢い余ってボスに体  
当たりしてしまわないことだ。誘導レ  
ザーを避ける自機がなければボンバ  
ーを使って回避してもいいだろう。

この誘導レーザーは、脚部誘導レ  
ザー発射口を破壊した分だけ誘導レ  
ザーの数が減るので、回避しやすくな  
る。



誘導レーザーを安全に置きたい人は、ボン  
バーを使ってもよし

攻撃パターンDの場合

備動作を見せたあと大型レーザーを撃  
つてくるので、大型レーザーをボスの  
正面で回避しつつ青い粒子弾をショッ  
トで破壊すれば問題なし。

## 攻撃パターンCの場合

この攻撃パターンがきた場合は、攻  
撃パターンAと同様に、まずアーム部  
大型レーザー砲にエネルギーが集まり、  
その動作と同時に、ボスの下半身に装  
備されている脚部誘導レーザー発射口  
が黄色く光る予備動作がある。

はじめに、ボスの正面に入り込み大  
型レーザーを回避する。  
このときのボスは、その場で停止し





この攻撃パターンがきた場合は、左右どちらかの肩のアーム部大型レーザー砲にエネルギーが集まる予備動作がある。

例をあげると、はじめに右肩に装備されているアーム部大型レーザー砲にエネルギーが集まるとする。この場合ボスはエネルギーを溜めたまま、右から左へと移動しながら通常弾発射口から3WAYを連射してくるので、まずこの3WAYを回避する。

次にボスは反対に左から右に移動しながら大型レーザーを撃ちながら幅寄せしてくるので、ボスの動きに合わせてボス本体にロックしに行くこと。このときに注意することは、画面がきちんと横にスクロールしきっていない大型レーザーに潰れてしまうとこのことだ。

この逆に、左肩が光った場合はこの逆の攻撃パターンになるので覚えておこう。

## 攻撃パターンEの場合

この攻撃パターンがきた場合は、ボスの予備動作で脚部誘導レーザー発射口が光り、これと同時にボス本体上半身に装備されている、誘導レーザー発射口が光る予備動作がある。

この誘導レーザーは最大で計16発発射され、誘導レーザーが自機に向かって飛んできると。

16本飛んできるといっても、16本同時に自機に向かって飛んできるとわけではない。

飛んできるといって、まず最初に脚部誘導レーザー発射口から最大6発の誘導レーザーが自機に向かって飛んできると。

次にボス本体上半身に装備されている誘導レーザー発射口から10本の誘導レーザーが自機に向かって飛んできると。

では次に、具体的な回避方法を説明していこう。

まず最初に脚部誘導レーザー発射口から発射される誘導レーザーを回避するために、自機を画面後方、右方向へ移動させる。

誘導レーザーが自機に向かって飛んできたら、左方向へ移動して誘導レーザーを避ける。

次にボス本体上半身に装備されている誘導レーザー発射口から10本の誘導レーザーが飛んできると、この10本の誘導レーザーを画面後方、左方向に引きつけてから画面前方へと回避する。

## 攻撃パターンE 誘導レーザー回避方法



まず画面右方向に誘導レーザー×6本を誘導し



そのまま左方向に移動して誘導レーザー×6本をかわす。



その次にくる誘導レーザー×10本を前方に避けて、はい準備

この攻撃パターンは、脚部誘導レーザー発射口を破壊した数だけ誘導レーザーの数が減るので、避けてやってくる。

ちなみに、ボス上半身に装備されている誘導レーザー発射口は破壊できないので諦めよう。

## 攻撃パターンFの場合

この攻撃パターンがきた場合は、予備動作でボス本体上半身の中央部に装備されているビーム砲が青く光る。

ビーム砲が青く光ってから、すぐに青いレーザーを扇状に撃ってくる。

このレーザーは、ちょうど自機1機分が入るスペースがあるので、レーザーの間に入るようにしてレーザーを避ける。

ちなみにレーザーを避けるときには、ボスの正面にいれば比較的回避しやすいと思うぞ。

## 攻撃パターンGの場合

この攻撃パターンは、最悪なことにもボスの予備動作がいっさいなく、いき

なりボスが攻撃してくる。

攻撃方法は、ボス上半身の中央部に装備されている通常弾発射口からの通常弾による攻撃クラス。ショットで破壊可能な青い粒子弾による攻撃となる基本的はこの攻撃の時は、ショットで破壊可能な青い粒子弾をショットで破壊しつつ、自機に向かってくる通常弾を外へ少しづつ避けるようにすればいい。

このときに注意することが1つあり、R-GRAY 1を使用している場合は問題ないのだが、R-GRAY 2を使用しているときは、自機のショットの幅が狭いため青い粒子弾にぶつかってやられるときがあるので気を抜かないように充分注意しよう。

## 攻撃パターンHの場合

この攻撃パターンがきた場合もボスの動きに予備動作がいっさいないため、突然に攻撃されるので非常に危険だ。

ボスの攻撃方法は、ボス上半身に装備されている通常弾発射口から、扇状に通常弾を二重に撃ってくる。

この通常弾を回避するには、基本的にボスの正面で回避すればよい。

## ボスを最終形態にする大変なことに

ボスの両肩に装備されている、アーム部大型レーザー砲を2個とも破壊してしまうと、ボスは攻撃パターンE〜Hのみの攻撃しかしてくるようになる。

この時点でボスは最終形態になり、発狂モードになってしまう。



こうなってしまうとボスもう手が付けられない状態になってしまい、非常にやっかいだ。

具体的にどうなるかの説明すると、ボスの攻撃してくる周期が早くなり、なおかつボスの攻撃方法がパターンE〜Hによるきつい攻撃のみに限定されるため、ボスの攻撃を避けるだけでせいじいばいになってしまう。

こうなるとボス本体にロックしにくいのが困難になり、ショットで破壊しなくてはならない状況になってしまう。こうなると、ステージクリア時のロックオンレーザーでの敵破壊率が落ちてしまう。

ちなみにボスをショットで破壊してしまうと、ロックオンレーザーでの敵破壊率が25%も落ちるうえに、ボナス得点では125,000ptsも損してしまうぞ。

こうならないために、両肩に装備されているアーム部大型レーザー砲は左右どちらか1つのみを破壊するようにすること。

## 集中ロックを活用せよ

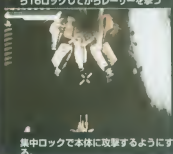
基本的にボスに攻撃をするときは、ボス本体にロックをしたらすぐにレーザーを撃つのではなく、ボス本体にR-GRAY 1なら8ロック、R-GRAY 2なら16ロックしてからレーザーを撃とう。

集中ロックで攻撃したほうがボス本体に与えるダメージが大きいので、より早くボスを破壊することができるぞ。

## 集中ロックが重要



R-GRAY 1なら8ロック、R-GRAY 2なら16ロックしてからレーザーを撃つ



集中ロックで本体に攻撃するようにする。

**STAGE 5 - R-GRAY 1**  
BOSS Score: 338,000pts.  
Total Score: 10,398,000pts.

**STAGE 5 - R-GRAY 2**  
BOSS Score: 338,000pts.  
Total Score: 17,384,750pts.



## 番外

## RAYSTO TIMES

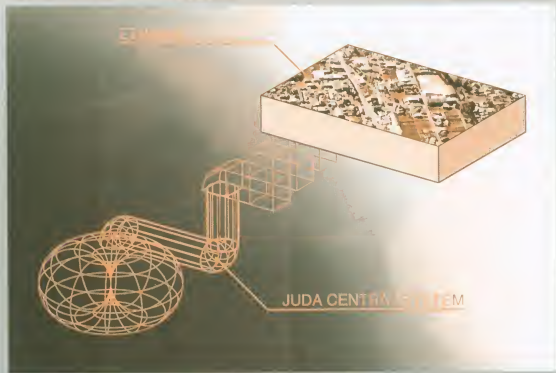






# STAGE 6 ~ 7

## OPERATION EATSTORM



JUDA CENTRAL SYSTEM

STAGE 6



August 6, 2219  
ETRURIA  
SECILIA

STAGE 7



August 7, 2219  
JUDA CENTRAL SYSTEM  
SECILIA





## ETRURIA

### STAGE 6

R-GRAY1

R-GRAY2

セシリア首都を目指す際のステージ。  
都市圏まで無事到達できるか。



Establishment

セシリア星系の中心衛星セシリア首都。  
人口2000万。周囲100Kmが

人工物によって覆われ、自然はないに  
等しい無機質な都市。殖民地議会が置  
かれ、連合の首都となっている。

セシリアの施政を司る高等公務官は、  
エトルリア市ではなく、軌道上の都市  
に居留していた。

Starting Point

### TOPICS

遂に衛星セシリアの中心域に突入。雪海を  
ぬって進む短いステージだが、中型、大型の  
敵が大量に配備されている。クレイジーピッ  
トの強化版ともいえる起動砲台バグベアも登  
場する。

ボスのアラリックは高機動ピットを2つ装  
備した変形ロボット。機密にパターン化しな  
くはまずもって破壊することはできない。  
非常に硬いため、要ち込めるチャンスは絶対  
に逃してはならない。

V字を描いて飛来する敵艦隊。反転前  
に片づけろ。



自動砲塔でレーザーを乱射するバグベ  
ア群。即撃破しなくてはならぬ。





# OPERATION "RAYSTORM"

## STAGE 6

誘導ミサイルが雲海に映える。しかし見とれている暇はない。



28

28

R-GRAY1

R-GRAY2

E

D

B

C

26×1 (P×1)  
敵1,000pts

26×1 (機:1,000pts)

26×1 (機:1,000pts)

23×3 (機:1,000pts)

G

F

C

29

30

29

E

B

1×6 (機×1)  
敵17機7100pts

26×3 (機:1,000pts)

21×4  
敵本体500pts、機100pts

21×4  
敵本体500pts、機100pts

ゴリオ・レイナスのタイプD。機體を破壊している。



セシリア軍はとにかく敵にモノを食わせてR-GRAYを投入する。



30

STAGE 6 MAP



## ETRURIA

STAGE 6

BOSS

Alaric



### BOSS DATA FILE

●ボス本体	350,000pts
●バスターランチャー	10,000pts
●オプション	5,000pts
●ミサイル	Opt

R-GRAY1

R-GRAY2

エトルリア防空部隊の要、ブラック・アニス。装甲が厚いので集中して撃て。



31

32

D

G

31

C

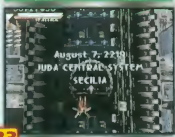
多形に変形するエトルリアの守護者アリリック。長期戦必至だ。



32



衛星セシリアの中心へ、地球もびっしりと何かの機械で埋め尽くされている。



33

### Establishment

衛星セシリア上50億のAIを結ぶニューロネットワークの中心、人間が直接手を下すこと以外のすべてを司る。

セシリア殖民地議会の管理下にあるが、地球から派遣された高等弁務官及び、セシリア駐留軍総司令官に拒否権が与えられているため、セシリアの自治権は著しく制限されている。

敵軍も数がない。同層平々にして砲撃をしかけてくる。



34

34

33

先に進むと地形が階段状になっている。果たして何が待ち受けるのか。



35

R-GRAY1

R-GRAY2

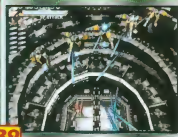


# JUDA CENTRAL SYSTEM





下降中には大量のバグベアが数通して  
くれる。押されたら終わりだ。



39

606×4 (総:1,000pts)  
606×1 (総:1,000pts)

606×4 (総:300pts, ミサイル300pts)  
606×1 (総:300pts, ミサイル300pts)  
606×4 (総:300pts, ミサイル300pts)  
606×1 (総:300pts, ミサイル300pts)  
606×4 (総:300pts, ミサイル300pts)  
606×1 (総:300pts, ミサイル300pts)

606×1 (総:1,000pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

606×1 (総:300pts)

### TOPICS

セシリア星系の中心衛星セリシア。さらに  
その中核といえるニューロネットワーク  
のコア。ジューダセントラルシステムへとR-  
GRAYは最終決戦を挑む。社絶を極めるセ  
リシア軍の総攻撃は見る者を圧倒する。

最終部に待ち受けるのはサブシステムのス  
バルタカス。最後の敵だけあって、遠慮し  
ない。自定対空砲などでR-GRAY  
を抹殺しようと決して攻撃の手を止めようと  
はしない。

R-GRAY1

R-GRAY2

高速戦車の対空砲の局の中、ドレイク  
が三たび登場。



40





## JUDA CENTRAL SYSTEM

**BOSS**

**Spartacus**



ドレイク 2 体による協攻。ハビシラ塔と同じ粒子砲を装備している。



41

### BOSS DATA FILE

- ボス本体 400,000pts
- 砲台 3,000pts
- レーザー砲台 5,000pts
- ホーミングレーザーハッチ 0pts
- E20(タイムアップキャラ) 100pts

●E1×4(計:100pts)  
●E6×1(計:1,000pts)  
●E5×1×4(計:100pts)  
●E5×1×5(計:100pts)

●E2×8(計:200pts)

●E7×6(計:200pts)

船底部には、サブシステムのスバルタカスが待ち受ける。



42

スバルタカスを見事破壊すると、さらに員があった。次で本当に最後だ。



43









## -Bagbear-

### 迎撃用機動砲台 バグベア

STAGE 6  
/ 上昇敵  
乗員：0名  
LockOnLaser 耐久値 / 5  
Score / 1,000pts.

低高度から出現、同高度に上昇する。同高度に達すると、カバを拡げて回転する。プレイヤーを狙ってレーザーを発射しながら、画面下方に向くにつくりと進む。



セシリア全域に配備されている迎撃用自動機動砲台。目標を捕足すると同時に同高度まで上昇、攻撃を行う。自動砲台の為、信頼性は低い。敵の侵入コース上に集中配置することにより、強力な防衛ラインを形成することが出来る。

## -Oberon-

### 高機動戦闘機 オバロン

STAGE 6  
/ 上昇敵  
乗員：1名  
LockOnLaser 耐久値 / 1  
Score / 100pts.

画面上部から同高度で出現、左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプとしては2タイプがある。



セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた。大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。

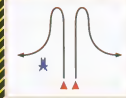
## -Coriolanus-

### 制空戦闘機 コリオレイナス

STAGE 7  
/ 上昇敵  
乗員：1名  
LockOnLaser 耐久値 / 1  
Score / 100pts.

後方から低高度で出現し、宙返りをしながら上昇、左右に散開するタイプと、同高度で出現し、プレイヤーを誘導して突っ込むタイプがある。

地球連合軍及び各種民間軍事部隊で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、



対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装機起降時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。

## -Drake-

### 汎用型機動兵器 ドレイク

STAGE 7  
/ 同高度、上昇敵  
全長：128.5 m  
乗員：1名  
LockOnLaser 耐久値 / 12  
Score / 1,000pts.

同高度タイプ 画面中央から同高度で出現し、プレイヤーを狙って、レーザーを発射する。その後プレイヤーに突っ込む。上昇タイプ 画面中央から低高度で出現し、上昇姿勢を保持して2回ほど大きくプレイヤーを狙って来る。攻撃するタイプもある。



セシリア連合が独自に開発した汎用型機動兵器。動力部には、B機関によって開発された技術が使われている。投入されている場所により各種

のバリエーションが存在し、宇宙用のB型、大気圏内用のA型等が確認されている。又人型機動兵器の特徴として、各種の兵器を装備可能であり、交戦時には柔軟な対応が求められる。

## -Verdhandi-

### 重対空戦車 ヴェルザンディ

STAGE 7  
/ 戦車  
乗員：3名  
LockOnLaser 耐久値 / 1  
Score / 200pts.

地面を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

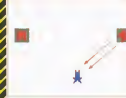


JUDAセントラルシステム防衛ラインを守る戦闘車両。システム中枢へと伸びる廊上に配備されている。この回廊には防衛兵器用の通路が張り巡らされており「ヴェルザンディ」はこの上を移動する為、戦車というよりも移動砲台といった趣をもつ。兵器等は不明。

## レーザー砲台

STAGE 7  
/ 砲台  
LockOnLaser 耐久値 / 1  
Score / 300pts.

フロアの内部に格納されていて、プレイヤーが近づくとハッチが開き出現する。出現後は、プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。



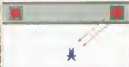




## 88式 対空砲

STAGE 7  
配置物  
LockOnLaser  
耐久値/10  
本体/30  
砲塔/30

Score  
本体/500pts.  
砲塔/300pts.



プレイヤーを狙って  
レーザーを発射する。



## ホーミング レーザー砲台

STAGE 7  
砲台  
LockOnLaser  
耐久値/1  
Score/300pts.



誘導レーザーを発射  
する砲台。



## -Skuld- 迎撃機 スクルド

STAGE 7  
全長: 51.5 m  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値/1  
Score/200pts.



JUDAセントラルシステム防衛ラインに配備されていると言われている、最新鋭迎撃戦闘機。比較的小型の機体に回転砲を装備し、その攻撃力は重戦闘機に匹敵するとも伝えられている。



## 迎撃用回転翼機 クラサス

STAGE 7  
上昇機  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値/1  
Score/100pts.



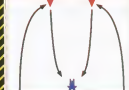
画面上部低高度から出現、直進して同高度に上昇する。プレイヤーを狙って弾を2発1回発射する。方向を変えて画面上部に飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、回転翼機。非常に優れた高機動性を誇り、主に都市や基地などの入り組んだ地形を自在に飛行できる。しかし、ローターのような旧式のシステムで駆動しているため、外装は弱い。



## -Fabre 制空戦闘機 ファブニール

STAGE 7  
同高度敵  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値/1  
Score/100pts.



後方から同高度で出現、画面上部でターンしてプレイヤーに向かって突っ込む。

セシリア本星において、空軍の主力となっていた制空用戦闘機。殖民惑星駐留軍で使用されているタイプのマイナーチェンジ版ではあるが、2連装バルスガン、偏向レーザー砲などの充実した兵装により、セシリア連合が奪取後も主力戦闘機として運用されている。



## -Livius- 迎撃戦闘機 リビウス

STAGE 7  
上昇機  
LockOnLaser  
耐久値/1  
Score/200pts.



画面下部より、4機で上昇して来て停止。プレイヤーを狙って弾を2発発射し、方向を変えて画面上部に飛び去る。

元々は地球連合セシリア派遣隊所属の機体。当初、浮遊砲台として設計されたものであるが、運動性能が予想以上に高かったため、迎撃戦闘機として改良されることになった。

運動性に優れたバルスガンと機動兵器に匹敵する柔軟な運動性との連携は、拠点防衛、艦艇援護等、幅広い迎撃任務を可能としている。

低高度で画面上部から出現、ホバリングしながら弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に飛び去る。





### 自走対空砲

STAGE 7  
ボスの中に格納  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 0 pts.



7 R ボスシーンに登場する。ボスの本体から出現、プレイヤーを狙って弾を発射する。  
スコアは入りません。



### -Urdhr- 防空戦車 ウルズ

STAGE 7  
戦車  
全長: 55.9 m  
乗員: 3名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 2000pts.



7 R の降下時に出現する。プレイヤーを狙って弾を発射する。

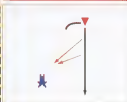
JUDA セントラルシステム防衛ラインの一面を担う戦闘車両。荷電粒子加速砲を装備し、高度 3万m上空の飛行体をも正確に狙撃可能と推測される。ホバータンクである為、強大な粒子加速砲を装備しているにも関わらず高い機動力をもつらしい。

こういった防空兵器は、地球によって設計、開発が禁止されていた為、秘密裏に開発、量産が行われた。



### -Bagbear- 迎撃用機動砲台 バグベア

STAGE 7  
上昇機  
乗員: 0名  
LockOnLaser  
耐久値 / 5  
Score / 1,000pts.



低高度から出現、同高度に上昇する。同高度に達すると、カバーを拡げて回転する。プレイヤーを狙ってレーザーを発射しながら、画面下方方向にゆっくりと進む。

セシリア全域に配備されている迎撃用自動機動砲台。目標を補足すると同時に同高度まで上昇、攻撃を行う。自動砲台の為、信頼性は低いが敵の侵入コース上に集中配置することにより、強力な防衛ラインを形成することが出来る。



### -Oberon- 高機動戦闘機 オベロン

STAGE 7  
上昇機  
乗員: 1名  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score / 100pts.



画面上部から同高度で出現、左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプではないタイプがある。

セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。



### ミサイル砲台

STAGE 7  
砲台  
LockOnLaser  
耐久値 / 1  
Score 本体 / 300pts  
ミサイル / 300pts.



プレイヤーが接近すると、ハッチを開けて、誘導ミサイルを発射する。



### レーザー砲台

STAGE 7  
砲台  
LockOnLaser  
耐久値 / 40  
Score / 300pts.



フロアの内部に格納されていて、プレイヤーが近づくとかハッチが開き出現する。出現後は、プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。





# ALARIC

ENEMY DATA

## 300mm機銃

攻撃方法/通常弾

高度/低、同高度

Lock On Laser 耐久力/破壊不可

Score/0 pts.

ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを发射します。



## アラリック(飛行形態)

### 本体

攻撃方法/各種兵装

高度/低、同高度

Lock On Laser 耐久力/230

Score/350,000 pts.



## マルチプルレーザー(上昇タイプ)

攻撃方法/上昇レーザー

高度/低、同高度

Lock On Laser 耐久力/破壊不可

Score/0 pts.

上昇レーザーを发射します。



## FRONT 1



## FRONT 2



## BACK 1



## BACK 2



## SIDE 1



## SIDE 2



## TOP 1



## TOP 2



## UNDER 1



戦闘機の高速度と、ロボットの戦闘時柔軟性をあわせもつという目的で建造された。しかし変形機構の複雑さゆえ、その目的を達成するためにサイズが犠牲になってしまった。

設計時の最大の問題点は、変形の速度であった。変形時は武器が使えなくなってしまうため、剛をできるだけ少なくするために高速で変形する必要がある。このため新たに開発された慣性低減装置を採用した。ところが、この慣性低減装置の製造には海洋魚類(ハマチ)から採取される特殊な有機物質が大量に必要なため、現在建造が終了しているのは、僅か1機のみである。

戦闘時には、バスターランチャーは機体前方に発射可能なレーザー砲になる、このレーザーは、バスターランチャーの出力を小出しにしているだけなので、連射可能である。

ロボット時は、左手に装備している銃を撃つことができる。射撃時は、ロボットの柔軟な運動性のうのおかげで、広範囲をカバーすることができる。また、肩に装備したレーザー発射器(MLS\*)1は、多方向の同時発射が可能で、もし両肩同時に発射されたら、回避は困難である。

建造計画にあがっているのは8機で、それぞれに使用地域に適した武装がされる予定になっている。





## アラリック(ロボット形態)



### 汎用型高機動ビット

攻撃方法/直線レーザー、誘導ミサイル

高 度/同高度

Lock On Laser 耐久力/40

Score/5,000 pts.

本体の左右に2機装備されています。  
直線レーザーと誘導ミサイルで攻撃します。



# 決戦兵器

ENEMY DATA

### 300mmハンドガン

攻撃方法/通常弾

高 度/同高度

Lock On Laser 耐久力/破壊不可

Score/0 pts.

通常弾を発射します。  
破壊することはできません。



### バスターランチャー

攻撃方法/スプレッド弾

高 度/同高度

Lock On Laser 耐久力/32

Score/10,000 pts.

爆発が円形に広範囲に広がる、スプレッド弾を発射します。  
破壊することができます。



### マルチフルレーザー(連続発射タイプ)

攻撃方法/レーザー

高 度/同高度

Lock On Laser 耐久力/破壊不可

Score/0 pts.

バスターランチャーが破壊された場合、代わりにレーザーでの攻撃を行います。





# SPARTACUS

スバルタカス

ENEMY DATA

## レーザー砲台

攻撃方法／加速レーザー  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／40  
Score／5,000 pts.

ハッチ内部に格納されており、出現すると、プレイヤーを狙ってレーザーを発射します。



## 機雷放出口

攻撃方法／機雷  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／破壊不可  
Score／0 pts.

プレイヤーが接近すると、機雷を放出します。



## 誘導レーザー発射部

攻撃方法／誘導レーザー  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／破壊不可  
Score／0 pts.

ここを開いて、誘導レーザーを発射します。

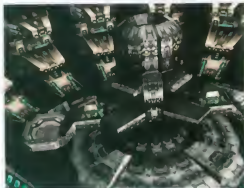


## 本体

攻撃方法／各種兵装  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／120  
Score／400,000 pts.

## 自走対空砲出現位置

攻撃方法／戦車（赤い弾）  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／1  
Score／0 pts.  
本体から出現した戦車は、この位置に停止して、攻撃を行います。







### 砲台

攻撃方法／青い弾（ばらまき）  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／30  
Score／3,000 pts.  
砲塔を左右に振って、通常弾を発射します。



### FRONT



### SIDE



### TOP 1



### TOP 2



### クレイジービット

攻撃方法／青いレーザー  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／3  
Score／100 pts.



Central System を球状に取り囲む16基の量子コンピューターシステム。

それぞれがセントラルシステムの防衛機構であり、ニューロネットワークの制御システムでもある。

JUDAに続く回廊は、幾重にも重なる防空網を備えた、厳重な迎撃システムとしており侵入は困難を極める。またサブシステム自体、その存在する位置（最終防衛ライン）から味方、施設の損害を顧みない攻撃を行うよう、プログラムされている。

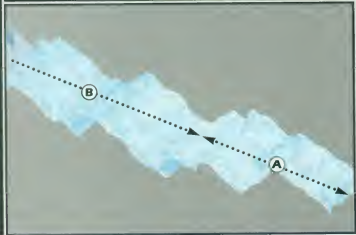
半密閉空間で、全ての武装を使用し、侵入者と押し退ける戦術は、まさにここが最終防衛ラインであることを物語っている。

# 最終防衛線





## STAGE 6 August 6, 2219 ETRURIA SECILIA



このステージでもっとも重要なのは、同高度の敵をショットで逃がさずに撃つことだ。このことさえ気をつければ、ステージ自体かなり短いので、かなり安定する（ボンバーを使うところ以外は）ステージと言えるだろう。

### STAGE 6-A-area 8 Lock - Point 1

ステージが始まると、まず画面上部より戦闘機が6機でてくる。こいつらは、画面中央あたりまで来て弾を撃って逃げていくので、弾を撃たれる前にショットで倒してしまおう。R-GRAY 1のショットは幅が広いので、こいつらに苦戦することはないだろう。

こいつらを倒したらすぐに画面上のほうに移動し、低空より上昇してくる戦闘機×9に備えよう。この戦闘機9機は、Vの字に編隊を組んでいるので、まず先頭の赤いやつを1機だけロックをかけたレーザーを発射する。

これで残りの戦闘機は8機になるので、左へ右と素早く動いてすべての戦闘機にロックをかけたレーザーを発射しよう。

### STAGE 6-A-area Point 2

Point 1で戦闘機×9を倒すと、この9機と同じタイプの戦闘機が、画面の左から4機ずつでくる。

ここは全部で8機の敵がいるのでま

### Point 1 素早く先頭のやつを1機だけ倒そう。



▼まず先頭の赤いやつを1機だけにロックをかけレーザーを発射する。



▼これで残りは8機となるので、左の4機にロックをかけ、



素早く左側に切り返し、右の4機にロックをかけたレーザーを発射する。

とめてロックをかけたいところだが、こいつらの動きが速くロックしきれな

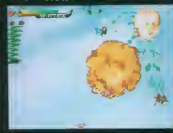
### Point 2 狙いはパワーアップ線×2だ



▼右から出現する編隊を追いかけながらロックをかけたレーザーを発射する。



▼この赤いやつにロックをかけたレーザーを発射し、すぐに右に切り返す。



▼左からの編隊の赤いやつはショットで倒そう。



この面の難所の一つ、弾にびびらずに、しっかりと画面中央へ切り返そう。

い。そこで、ここはまとめてロックをかけることにより、それぞれの編隊の最後尾の赤いやつ（両方ともパワーアップ線を出す）を倒すようにする。

まず、右からの編隊のほうが先にでくるので、こいつらの動きに合わせてロックをかけたレーザーを発射していく。右からの編隊を倒しているとき、途中で左からの編隊とすれ違うので、このときに左からの編隊の先頭2機にロックをかけたレーザーを発射して倒しておく。右からの編隊の赤いやつにロックがかかるようになったら、レーザーを発射し、ショットを撃ちながら右側に切り返して左からの編隊の赤いやつをショットで倒そう。これでパワーアップ線を出すことができるぞ。

なお、このあと間髪入れずにステージの最初に出てきた戦闘機が出てくるので、パワーアップ線を出すしたらすぐに左側に切り返して画面中央へと移動しよう。ここで左に切り返さないとなかなか危険な状況になってしまうぞ。この戦闘機は当然ショットで倒していくのだが、できるだけ撃ちまわらないようにしよう（特に赤いやつ）。なお、このときにパワーアップ線を取り戻しておくこと。

### STAGE 6-B-area Point 1

ここは回転浮遊砲台が8機出現するのだが、まず1機目が画面中央あたりに出現するので、出現する場所にロックのサイトを重ねておき、出現と同時に撃ち込もう（ショットも使う）。こいつに撃ち込んでいるときに、残りの4機が次々と出現するので、最初の1機目を倒したら、左へと動きながら回転浮遊砲台を倒していく。一番左端のやつを倒したら、一気に右へと切り返して残った右側の2機を倒そう。







右側に残った2機を撃っているときに、新たに3機出てくるので、右側の2機を倒したらすぐにこの3機のうち中央のやつを撃ちにいこう。

中央の回転浮遊砲台を倒したら今度は左側のやつを撃ちにいこう。この左側のやつを倒したらそのままの位置で待機する。右端の回転浮遊砲台は無視しておこう。

## STAGE 6-B-area

### 集中ロックPoint 2

回転浮遊砲台を1つ残してすべて倒したら、このあと出現する（雲海より

### Point 1 回転浮遊砲台は速攻で処理しよう。



▼まず中央のやつから相手にしては、左へ移動しながら順番に破壊していく。



▼左端のやつを倒したら、一気に右に動き残ったやつを撃ちにいこう。



▼次に新たに出てきた3機のうち中央のやつを倒していく。



最後に左端のやつを倒しその場で待機。右側のやつは無視する。

上昇してくる）中型機に集中ロックする準備をしておこう。中型機が上昇してくるのが見えたなら、すぐに集中ロックをしいこう。この動作が遅れると、2機目の中型機にもロックがかかってしまい、集中ロックができなくなってしまうので注意しよう。

集中ロックをしたあとは、中型機の撃ってくる弾をよけ、ホーミングミサイルを撃ってくるのを待つ。そろそろホーミングミサイルを撃ってくるな、と思ったらレーザーを発射しよう。

待ちすぎるとロックの有効時間が切れてしまうので気を付けよう。基本的には、中型機が過剰弾を撃つのをやめ

### Point 2 狙うは集中ロックオンだ。



▼まず、素早く1機目に集中ロックをしよう。



▼ホーミングミサイルをそろそろ撃つな、と思ったらレーザーを発射する。



▼レーザーを撃ったらすぐに3機目（赤いやつ）に集中ロックをしいこう。



弾をよけているときに、2機目のホーミングミサイルが飛んでくるので、ショットで対応しよう。

たらレーザーを発射すればいいだろう。また、レーザーを発射するときは、必ず中型機を画面内に捉えておこう。

1機目の中型機に集中ロックによって倒したあとは、2機目の弾をよけつつ3機目の中型機に集中ロックをしいこう。

あとはさっさと同じように、ミサイルを撃ちそうになったらレーザーを発射すればいい。ちなみに、3機目の中型機はパワーアップ員を出す。

## STAGE 6-C-area

### Bomber - Point 1

3機目の中型機を倒したら、画面中央より少し左の位置あたりでボンバーを使う準備をしておこう。

しばらくすると、画面左下低空より機雷をばらまく戦闘機が4機出てくるので、こいつらは倒さずに機雷をばらまかせよう。

戦闘機が機雷をばらまいているときに、画面左下低空より同じタイプの戦闘機が出てくるので、最初の4機がある程度機雷をばらまいたらボンバーを使う。

ここでボンバーを使うのは、最初の戦闘機4機がバラまいていく機雷の数が多く、この機雷で倍率を稼いでから次に出てくる戦闘機4機をボンバーで巻き込むと、1機につき70,000pts. ~100,000pts.近い点数が入る（基本点が500pts.のため）ためだ。さらに、このあと画面上から出てくる戦闘機（基本点は100pts.）も何機か巻き込めるため、かなり稼くことができる。もともとボンバーの爆風の広がりかたなどはランダムなので完全にパターンにはならないが、最低でも300,000pts.、うまくいくと700,000pts.近い点数が入ることもある。しかし、普段は400,000pts.ぐら

いればいっけ。

### Point 1 ボンバーを使って稼げ！



▼このぐらいのタイミングでボンバーを使うと、



かなり稼ぐことができる。

## STAGE 6-C-area

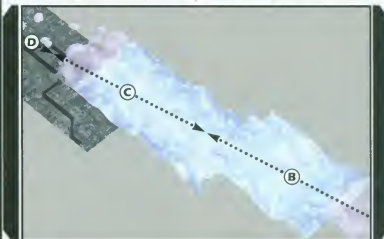
### 8 Lock - Point 2

さて、ボンバーを使ったあと戦闘機をショットで倒しているとき、1面に出てきた緑色の中型機3機が低空より上昇してくる。

この緑色の中型機は耐久力がレーザー10発分なのだが、最初の2機はボンバーによってダメージを受けているので、耐久力が下がっている。まずは、この動いている緑色の中型機2機をさっさと倒してしまおう。

なお、この緑色の中型機は上昇すると自機を狙って弾を撃ってくるのでくわないようにしよう。

緑色の中型機2機を倒したら、3機目の緑色の中型機が上昇してくるとこ





ろに4回ロックをかけたレーザーを発射する。このとき緑色の中型機に4回以上ロックをかけないようしよう。

3機目が完全に上昇したら、ロックを6回かけ画面の左端へ移動しよう。

左端へ移動するころに、戦闘機が画面の左側から右側に向かって次々と出てくる(計7機)ので、左から順に2機ロックをかけたところでレーザーを発射しよう。

なお、場合によっては3機目の緑色の中型機もボンバーのダメージを受け耐久力が下がっていることもあるため、安定するなら3機目の緑色の中型機は破壊することは考えず、3機目が完全には上昇してから6回ロックをかけるだけでいいだろう(要するに最初の4回はいらぬということだ)。

## Point 2 緑色の中型機をうまく利用しよう。



▼まず、この緑色の中型機に6回ロックをかけ、自機を左へ移動させる。



そして、戦闘機を2機ロックしたらレーザーを発射する。

## STAGE 6-C-area 8 Lock - Point 3

さて、前のPointで戦闘機2機にロックをかけレーザーを発射したら、すぐに右に動いて(ただしレーザーの回復を待ってから)戦闘機にロックをかける。

3機目にロックをかけたら、少し前に移動して低空にいる緑色の中型機に3回ロックをかける。あとは、残った戦闘機2機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ちなみに、ここから先に出てくる緑色の中型機は上昇してこない。なお、この上昇しない緑色の中型機の耐久力は、レーザー5発分だ。

## Point 3 緑色の中型機にロックを3回かけるのがポイント。



▼戦闘機3機にロックをかけたら緑色の中型機にロックを3回かける。



あとは、残った戦闘機2機にロックをかけレーザーを発射だ。

## STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 1

ここでは、さきほどロックをかけた緑色の中型機を無視してこのつちのちょっと上にいる緑色の中型機に9回ロックをかける。そうしたら、自機を前に移動させ低空にいる戦闘機3機(写真参



Point1 ここでは、この緑色の中型機と戦闘機3機にロックをかける。

照)にロックをかけてレーザーを発射しよう。

このとき、画面上部より青い中型機が出現するので、こいつはショットを撃ち込んでちゃんと破壊しよう。

なお、この青い中型機を撃つときは、なるべく正面で撃つようにし、自機を狙って連射してくる弾を正面に撃たせるようにしよう。

## STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 2

Point 1でレーザーを発射したあと、画面左上のほうに緑色の中型機がいるので、さっきと同じようにこいつに5回ロックをかけ、そのあと戦闘機3機にロックをかけて(写真参照)レーザーを発射しよう。

ここは、緑色の戦闘機を先に5回ロックするが結構キツイので(緑色の中型機の後方の戦闘機にロックをかけるため)、先に戦闘機1機にロックをかけ、それから緑色の中型機にロックをかけていじらう。最低でも12,800pts.と6,400pts.はとらう。



Point2 ここは、この緑色の中型機と戦闘機3機だ。

## STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 3

Point 2でレーザーを発射したあと、正面の青い中型機をショットで倒そう。

青い中型機を倒したら、Point 2でロックをかけた緑色の中型機の右上にいる緑色の中型機にロックをかける。

この緑色の中型機に5回ロックをかけた後、あとはその近くにいる戦闘機3機にロックをかけてレーザーを発射。

レーザー発射後は、正面にいる青い中型機をショットで倒そう。



Point3 この場所はこんな感じでロックしよう。

## STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 4

ここがステージ6の最後のPointとなるのだが、やはりこども緑色の中型機に5回ロックをかけることから始める。Point 3で青い中型機を倒したあと、そのままだ前に移動していれば緑色の中型機がいるはずだ。

緑色の中型機に5回ロックをかけたら、そのすぐ近くにいる戦闘機1機にロックをかける。

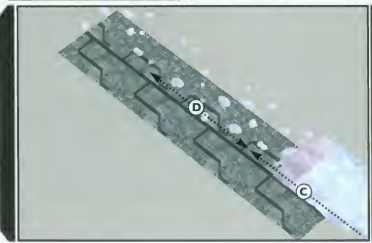
そうしたら、画面左上にいる青い中型機に1回だけロックをかけ、すぐにちょっと右上に動く。するとその近くにいる戦闘機にロックがかかるはずなので、戦闘機にロックがかかったレーザーを発射しよう。

あとは青い中型機を倒すだけなので、こいつは無理に破壊しようとする結構危険なので、安全にいくように無視してしまっていじらう。



Point4 青い中型機に1回、最後に戦闘機1機にロックをかけレーザーを発射しよう。

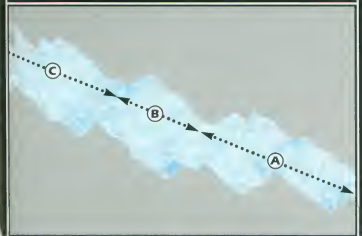
**STAGE 6 - R-GRAY 1**  
Stage Score: 700,000pts  
Enemy Destroyed 90%  
Lock-On ShootDown 60%  
Bonus Score: 270,000pts







## STAGE 6 August 6, 2219 ETRURIA SECILIA



ステージ6はセシリア上空での戦いとなる。ステージ自体の長さは、ほかのステージと比べると、とても短い。だが短いステージだけあって敵の攻撃が厳しいので、油断しているとすぐやられてしまうぞ。それではマップを参考Carea別の攻略をしよう。

### STAGE 6- A-area

まず初めに画面前方からザコ編隊が8機自機に向かって飛んでくる。このザコ編隊は、画面前方から出現したのち画面後方へ移動したあと、Uターンして画面前方に飛んでいってしまう。このザコ編隊は、ロックして破壊しようとする、ものすごい量の弾を撃ってくるので、このザコ編隊は出現と同時にショットしてすぐ破壊してしまう。



このザコ編隊は出現と同時にショットで破壊。

次にVの字に編隊を組んだ戦闘機が9機出現する。こいつらはまず、一番先頭の赤い戦闘機にロックし、つづいて右上の4機の戦闘機にロックしレ

ーザーを撃つ。

### Vの字編隊ロック方法



まず先頭の赤い戦闘機と右上の戦闘機4機にロックしレーザーを撃つ。



レーザーを撃ったら後方に移動して、



続いて反対側の4機の戦闘機にロックして、レーザーをつなげ破壊。

レーザーを撃ったら反対側の戦闘機

4機にもレーザーを撃って破壊する。戦闘機にロックしに行くときは、戦闘機の撃つレーザーに十分注意すること。次に画面右方向から戦闘機が4機出現する。ここではまず右方向から出現する戦闘機4機にまずロックしに行く。ロックしに行くときは、戦闘機の撃つレーザーを左に避けつつロックしレーザーを撃つ。



ロックする順番は、図の番号順にロックする。

つづいて左方向から出現した戦闘機4機にロックして、レーザーをつなげる。レーザーをなげるときは、戦闘機の撃つレーザーを右に避けつつレーザーをつなげよう。

### 戦闘機の撃つレーザーに注意しろ



まず右方向から出現する戦闘機4機にロックして、レーザーを撃つ。



次に左方向から出現する戦闘機4機をロックして、レーザーをつなげ破壊。

### STAGE 6- B-area

B areaに出現する敵は、A areaの初めに出現したザコ編隊が、一編隊10機に増えて、2編隊出現する。

具体的に説明すると、まずザコ編隊10機が自機に向かって飛んでくるので、ショットで速攻破壊する。次に出現するザコ編隊は、左右どちらかの少しずれたところから出現するので、こ

いつらも出現と同時にショットで破壊してしまおう。



ここのザコ編隊も出現と同時にショットで破壊。

### STAGE 6- C-area

Careaに入ると、まず雲の中から浮遊回転砲台が上昇してくる。浮遊回転砲台は、砲高高度に上昇するとその場所ですべて止まると、頭部からレーザーを撃ってくる。

浮遊回転砲台がレーザーを撃てくるときは頭部が青く光るので、注意して見ていれば浮遊回転砲台がレーザーを撃てくるか分かるぞ。

この浮遊回転砲台は初め5機出現するので、出現してきた順にロックして速攻破壊していきこう。



この浮遊回転砲台は、上昇してくるところをロックして、速攻破壊。

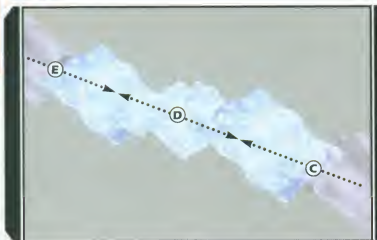
つづいて浮遊回転砲台が3機雲の中から上昇してくる。初め中央から1機目が上昇してき、つづいて右方向に2機目が上昇してきたのち、左方向から3機目が上昇してくる。

ではこいつらも出現した順番に全部ロックして破壊すればいいかというところでもなく、1機目と2機目の浮遊回転砲台をロックし破壊したら3機目



左の浮遊回転砲台を無視して、ホバー中型機を優先し撃破する。





の浮遊回転砲台は無視する。なぜ3機目の浮遊回転砲台を無視するかは、次に説明しよう。

### STAGE 6- D-area

ではなぜCareaの最後の3機目の浮遊回転砲台を無視するかというと、3機目の浮遊回転砲台が出現するとほぼ同時に、ホバー-中型機が画面前方から計3機上昇してくる。

このホバー-中型機は、破壊するのが遅くなると大型機の通常弾をバラ撒いたあと、緑色の誘導弾をこれら大量に撃つので、こうなる前に画面前方から上昇してくることをロックして速攻で破壊しなくてはならない。そのため、3機目の浮遊回転砲台を無視してでも、このホバー-中型機を優先して破壊する必要があるのである。



ホバー-中型機を破壊するのが遅くなると、とんでもないことになる。

ちなみに浮遊回転砲台は、無視していればそのうちスクロールアウトで画面後方へ消えていくので、相手にする必要性はまったくない。

このホバー-中型機が1機目、2機目と画面前方から上昇してくることを、まず速攻でロックし破壊する。3機目のホバー-中型機は、速攻でロックし破壊するのではなく、同高度に上昇してきたところに16ロックする。16ロックするということは、集中ロックで破壊することになる。

なぜ3機目のホバー-中型機だけ集中ロックで破壊するか説明すると、ホバー-中型機の緑色の誘導弾で点数を稼ぐためである。

この緑色の誘導弾は普通にロックして破壊した場合は1個100Pts.しか入らないが、集中ロックで破壊した場合64倍の点数が入る。緑色の誘導弾1発が100Pts.×64倍で誘導弾1発が6,400Pts.に化けるので、3機めのホバー-中型機は絶対に集中ロックで破壊すること。

この緑色の誘導弾で、そのときのゲームランクの上がり具合にもよるが、50,000Pts.から80,000Pts.のスコアを稼ぐことができる。

あと3機目のホバー-中型機に16ロックしに行くときの注意がひとつある。

3機目のホバー-中型機が画面前方から上昇してくるところから早めにロ

### 集中ロックで破壊しろ



この3機目のホバー-中型機を16ロックする。



緑色の誘導弾を撃てたら、集中ロックで破壊。

クしに行くとき、緑色の誘導弾を集中ロックで破壊したいときに途中でロックが切れてしまい、集中ロックできなくなってしまうので、ロックをしに行くときは、ホバー-中型機が同高度に上昇してきたからロックしに行ったほうが、確実に集中ロックで破壊出来るぞ。

1機目と2機目のホバー-中型機で、16ロックしに行こうとすると、かなり厳しいのでやめたほうがいい。

### STAGE 6- E-area

Eareaに入ると、画面後方、低空右方向から4機編隊の戦闘機がまず出現し、つづいて画面後方、低空左方向から4機編隊の戦闘機が出現する。

この4機編隊の戦闘機は大量の機雷をバラ撒いて画面前方へと去っていく。この画面後方、左右から出現する4機

### ボンバーを撃つタイミングが重要



右から3番目の戦闘機が、画面前方へ消えそうになったらボンバーを撃つ。



あとはボンバーの爆風で戦闘機と機雷を破壊。

編隊の戦闘機と大量にバラ撒いた機雷をタイミング良くボンバーを使って破壊するとだいたい平均で40万点前後のスコアを稼ぐことができる。

### STAGE 6-E-area Bomber- Point 1

では次に、具体的なボンバーを使うタイミングを説明していこう。まず初めに画面後方、左方向から4機編隊の戦闘機の右から3番目の戦闘機が画面前方に消えそうになったらボンバーを撃つ。

ボンバーを撃つときの注意点がいくつかある。ボンバーを撃つということは、ショットとレーザーを同時に撃つことになるので、戦闘機にロックがかけられないようにすること。

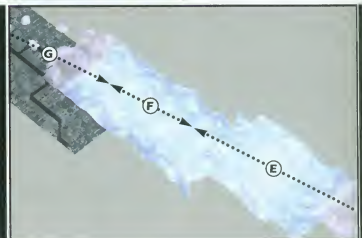
もしここで戦闘機にロックしてしまえば、レーザーで戦闘機を破壊してしまい、機雷の数が増えてしまう。また、ボンバーを撃つときは画面の中央でボンバーを撃つこと。

もしここで画面を左右どちらかにスクロールさせてしまうと、ボンバーがきちんと画面の中央で爆発しないため、戦闘機と機雷をボンバーの爆発で破壊できなくなるので、こうなると獲得スコアが大幅に低下してしまう。

以上のことを注意しながらボンバーを射てば、平均で400,000Pts.挙げ、調子がいいときは500,000Pts.~700,000Pts.稼げる。

### STAGE 6- F-area

F-areaに入ると画面前方、右方向低空から、横一列に7機編隊の戦闘機が出現する。







## 中型機の引き付けが重要



▼まずこの中型機2機に8ロックする。



▼中型機が画面後方に消えそうになったらレーザーを撃つ。



レーザーを撃ったら画面前方から出現する戦闘機にレーザーをつなげる。

## STAGE 6-F-area

### 16 Lock - Point 1

まず最初に画面前方、右方向低空の3機の中型機のうちの、一番左の中型機をロックし破壊する。

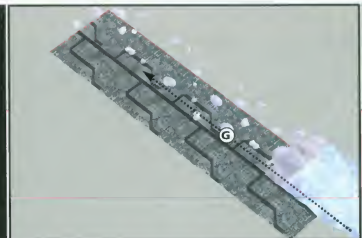
次に残りの中型機2機に、どのような順番でもいいので9ロックする。間違えても破壊はしないように。

9ロックした中型機が画面後方に消えそうになったらレーザーを撃つ。次に、画面前方から横一列に7機編隊の戦闘機が出現するので、この戦闘機を左から右へとロックしていき、レーザーをつなげて破壊する。

この戦闘機は1機100ptsで、最後の16機目の戦闘機までレーザーをつなげて破壊した場合は、256倍の点数が入り、25,600ptsのスコアを稼ぐことができる。

## STAGE 6- G-area

雷海を抜けGareaに突入すると、大型飛行艇と、低空に大量の中型機、



及び戦闘機が出現するラッシュ地帯になる。

この場所は、大型飛行艇をショットで破壊しつつ、低空の中型機にロックをかけ、戦闘機にレーザーをつなげて点数を稼いでいく。

## STAGE 6-G-area

### Point 1

この場所はまず画面右方向、低空の緑色の中型機2機にロックする。この中型機の耐久力は、レーザー5発分だ。あとこの緑色の中型機2機にロックしに行くときは、前方に大型飛行艇が出現するので、この大型飛行艇をショットで破壊しつつ、低空の中型機2機にロックする。

この中型機2機に10ロックしたらレーザーを撃ち、画面前方、低空の戦

闘機5機にロックし、レーザーをつなげて破壊する。

## STAGE 6-G-area

### 16 Lock - Point 2

次に画面左方向低空に、緑色の中型機が1機と、その前方に戦闘機が1機出現するので、中型機に5ロックしたら、前方の戦闘機1機にロックする。

この場合も、中型機にロックしに行くときに画面前方に大型飛行艇が出現するので、ショットで大型飛行艇を破壊しながら、中型機にロックしに行くこと。

とりあえずこの時点で合計8ロックしたことになる。次に画面右方向、低空に中型機が1機出現するので、5ロックする。この中型機に5ロックしたらレーザーを撃つ。

## 前方の大型飛行艇に注意



▼この中型機2機に10ロックして、レーザーを撃つ。



前方低空の戦闘機5機にレーザーをつなげて破壊。

## 大型飛行艇の攻撃を見極める



▼まずこの中型機と戦闘機にロック



大型飛行艇の攻撃を避けつつ戦闘機にレーザーをつなげる

## イラスト解説

### 16 Lock POINT



レーザーを撃ったら、前方の大型飛行艇の攻撃を避けつつ、中型機左横の戦闘機にロックしレーザーをつなげ、その前方に戦闘機が5機、縦一列に飛んでいるので、この戦闘機にもロックしてレーザーをつなげて破壊する。

この順番どおりにロックすると、ちょうど全部で16ロックしたことになるので、最後の戦闘機で256倍の点数を稼ぐことができる。

低空を飛行している戦闘機は100ptsなので、16機目の戦闘機は25,600ptsになる。25,600ptsを稼いだら、先程の大型飛行艇をショットで破壊する。

次に右方向、低空に中型機が1機と、左方向に大型飛行艇が1機出現するので、こいつらを破壊するといよいよ6面ボスとの戦闘になる。

## STAGE 6まとめ

6面中で重要となるPointは、Dareaで出現するスーパー中型機の撃つ緑色の誘導弾を集中ロックで破壊すること、Eareaで出現する機雷をばらまき戦闘機のところまでボンバーを撃つて点数を稼ぐ場所の2箇所が重要となる。

## STAGE 6 - R-GRAY 2

Stage Score: 1,000,000pts.  
Enemy Destroyed 90%  
Lock-On ShootDown 65%  
Bonus Score: 292,500pts.





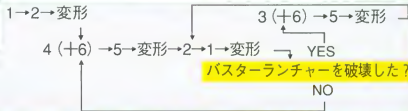
## STAGE 6 BOSS Alaric

アラリック

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
300mm機銃×2	1	ばらまき弾 (同僚のみ低速)	—	—
MLS×2 (飛行形態)	2	低空からレーザー	—	—
MLS×2 (人型)	3	両肩からレーザー	—	—
バスターランチャー (右手)	4	スプレッド弾×3	32	10,000pts
300mmハンドガン (左手)	5	通常弾を放射状に発射	—	—
本体	-	—	230	350,000pts
汎用型高機動ビット×2	6	誘導ミサイル	—	—
	7	レーザー	—	—
ビット本体	—	—	40	5,000pts

### 攻撃パターン

\*MLS=Multiple Laser System



攻撃パターン: 1  
ばらまき弾



攻撃パターン: 2  
低空からレーザー



攻撃パターン: 3  
両肩からレーザー



攻撃パターン: 4  
スプレッド弾



攻撃パターン: 5  
通常弾を放射状に発射



攻撃パターン: 6  
ビット/誘導ミサイル



攻撃パターン: 7  
ビット/レーザー

### ビットの破壊を最優先

ステージ6ボスの「アラリック」攻略の秘訣は、ビットの早期破壊にある。このビットはレーザーと誘導ミサイルを装備しており、本体もかなりの耐久力を誇る。こいつはアラリックの両端を守るように浮遊して、展開時には2機同時に激しい攻撃をしてくる。

まずは、左側のビットを最優先に破壊することを考えよう。

### ●ボスが下降するまで

アラリックが出現したら、ショットを撃ちつつ左のビットに集中ロックオン (R-GRAY 2は、すぐレーザーを発射して攻撃)。さらにロックオンしていると、アラリック本体から300mm機銃 (以下、ばらまき弾) を撃ってくる。この出現時のばらまき弾のみ、弾速が遅くなっているので画面左下で小刻みに動いて弾避けしよう。この弾はここまでノーマスでとかなりの弾数を撃ってくる。どうしてもこの弾

を避けられないという人は、ステージ6の雲海地帯で稼ぎに使うスペシャルウェポンを使わないようにして、ここまで持ってくるしかない。

### ●低空MLSから高速ばらまき弾

ばらまき弾をしのいだら、アラリックは低空MLSを撃つべく下降する。このときアラリックが左右どちらから下降するかを見て、自機は常にその反対側へ移動しよう。

つぎにアラリックが下降したら、自機を進行方向の画面端に押し付ける。

### ボスが降下するまで



▲ボス出現と同時にショットとロックオンレーザーでビットを攻撃。



両肩のみ低速のばらまき弾をこの辺で小刻みに動いて避ける。





低空ML9を撃ちて下降する。このときボスは逆の方向へ移動する。

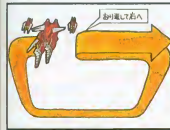
自機を画面端に押入付けたら、レバーをニュートラルに入れよう。すると自機は慣性で若干戻されるはずだ。この戻された位置が、低空レーザーに対する安全地帯だ。



ここが低空ML9に対する安全地帯。画面端から手を離れた場所だ。

低空レーザーを避けたら、安全地帯の上に行く。これはつぎのばらまき弾を誘導するためだ。アラリックがばらまき弾を撃てたら、画面外周を大きく弾全体を避けるようにちょっとずつ移動する。このとき、さきほどの「アラリックが低空に行くほうとは逆側に移動」といったとおりであれば、弾避けの最後のほうはアラリックとは離れた位置関係になって、弾避けが楽になっているはず。

つまり、アラリックが下降するのは逆方向に移動しておけば、上昇後にばらまき弾を避けるときに自然と離れることができるのである。これと正反対の行動をとると、ばらまき弾避けの後半にアラリックと密着しながら弾避けすることになり、かなりつらい状況に陥ってしまうぞ。



図A 低空レーザーからバラまき弾終了までのアラリックの軌道

●変形へバスターランチャーまで  
このときアラリックは、ロボット形態

## 飛行時バラまき弾の避けかた



▼ レーザーを避けたらすぐ上に行き…



▼ ばらまき弾を引き付けて…



▼ 画面外周を大きく回るようにして全体をいっぺんに避ける。



低空レーザーのときの仕込みがここで活きる。おかげでこんなに広い！！

に変形する。このときは一方的に攻めるチャンス。ビットに集中攻撃しよう。まだ1回めのロボット形態なら、まだ右にビットが残っているはず。アラリ



【写真A】この角度でレーザーと誘導弾をかわしてスプレッド弾に当たる。

ックが変形を終えると、バスターランチャーからスプレッド弾が3発連続発射される。ビットのレーザーと誘導ミサイルを避けるため、画面左下付近で待とう。だいたい写真Aくらいの位置だが、ビットとこのくらいの角度をつけておくとレーザーも誘導ミサイルも避けやすい。

スプレッド弾は、発射する際に「シューーン」という音があるので、これを頼りに発射する直前からちょっとずつ右へ避けよう。

## スプレッド弾の避けかた



▼ すこしずつ右へ動いてスプレッド弾を避ける。この弾は3連続くるぞ。



3発目を撃ち終わったら、アラリックとの位置関係はこのくらいになっている。

## ●ハンドガンの避けかた

スプレッド弾を3発避けたら、アラリックが移動してハンドガン撃ってくる。このときは撃つ角度が2種類あるが、どちらの方であってもアラリックの真横が安全地帯となる。

なお、2種類ある撃ちかただが、じつは自機の動きで完全にパターン化することができる。アラリックは低空レーザーのあと上昇してくるが、このときからハンドガンを撃つ直前までの自機の位置を見ている。つまり、この間の自機の動きを毎回キチンとパターンにすれば、ハンドガンの発射方向も毎回おなじ方向になるというわけだ。

ここであつた気を付けてほしいことがある。ひとつはアラリックがスプレッド弾を撃つまえに、バスターランチャーを破壊してはいけないということ。これをやってしまうと爆発の反動でアラリックが後方に吹き飛んでしまい、ハンドガンの安全地帯がなくなってしまうぞ。

もうひとつは、まだ右手にバスター

ランチャーを持っているとき。この場合ハンドガンで攻撃しているときはいいが、撃ち終わった際にアラリックが振り返る瞬間にバスターランチャーでブン殴られてしまう(!)ので、すぐ離れよう。

## ハンドガンの安全地帯



▼ ボスがハンドガンを撃ちに画面左上に移動するとき…



▼ ビットからレーザーを1発撃たれるので、すぐ移動しないこと。ハンドガンの安全地帯に入るのは、このレーザーを避けたあと。



ここがハンドガンの安全地帯。

## ●第一形態から第二形態への移行

ここからあとは、ビットとバスターランチャーを破壊するまでおなじことを繰り返せばいい。現実的には、1回めのロボット形態を終えてつぎのロボット形態になるまえあたりで、ビットを破壊できているだろう。



バスターランチャーを失うと、以後ここにはMLS攻撃が入る。



アラリックのモードが変化するのは、バスターランチャーを破壊したとき。つぎからはバスターランチャーの攻撃が入る。両肩からのマルチプルレーザーの攻撃が入る。

## ●両肩からのマルチプルレーザー

基本的に両肩から一斉に発射されるこのレーザーは、これ全体を避けるの大きな弾と見立ててまとめて逃げる。まがいても、レーザーの間に入るなどとは考えないほうがいい。

バスターランチャーを失ったアラリックがロボット形態になったら、向きを誘導するべく左に自機を移動させよう。その向きはだいたい写真Bくらいの角度。このへんで待っていると、アラリックの両肩が光りだして「シュイーン」という音とともに溜めはじめる。その溜めの音が消えそうになったら、アラリックの逆側の肩に一気に移動させよう。

逆側の肩に移動したらその場で待つと、やがてアラリックが自機の方を向きはじめる。これでさっさと左右逆の状態になったことになる。おなじように「シュイーン」という音を確認したら、再びもといた側の肩方向にレーザーを避けよう。

これを計3回行うと、アラリックは変形して飛行形態に戻る。

ステージ6のボス戦は初めのうちはすごい強敵に思えるかもしれないが、パターンが分かかってしまえば楽勝。山場はいきなり開幕の低速ばらまき弾の避けと、2機めのビットを破壊するまでの2箇所。R-GRAY 1、2の両機でパターンは変わらないが、R-GRAY 2は集中ロックオンし賣いぶんだだけビットの破壊がR-GRAY 1より遅れがち。しかしビットより先にバスターランチャーを破壊しないがぎり、ここに書かれた方法で安全にクリアできる。あせらずに、ビットを破壊するまでは無茶な動きは控えよう。

## 両肩からのMLS対策



▼[写真B] このくらいの角度に誘導して…



▼「シュイーン」という音がしたら…



▼一気に右側の肩に移動!!



▼今度はこっちにボスが向いたら、おなじくレーザー音を確認して…



またもとの真例。これをもうワンセット行えばOK。

## 攻略パターンアプターケア

いまいち、本文に載せた攻略のようにプレイ出来ないというのでは見ん。

●飛行形態時の低空MLSについて「低空MLSの安全地帯に入るとして自機を画面端に押し付けると、自機が戻らないことがあるが?」

### 解決編)

それはボスが低空に逃げるときに、スクロールを引っ張るときとそうでないときがあるからだ。自機1機ぶん戻せなかったときは、手で自機を安

全地帯に合わせよう。この安全地帯は、必ず自動で合わせなければならないわけではない。ボスが撃つ低空MLSは、実は見た目よりかなり攻撃判定が小さい。合わせるときは目算で大丈夫だぞ。「おおよそ、画面端から自機1機分空けたところ」でいい。相当ずれていない限り、MLSにやられることはないはずだ。



自機が押し買されないときは、すぐ手で安全地帯に合わせる。

なお、いちどラインを合わせたら、その軸上も安全地帯になっている。飛行形態のばらまき弾が苦手な人は、ボスが上昇してきたら上の方に移動しておいて弾を引き付けるようにすればいいだろう。

## バラ巻き弾前の仕込み



▼このあたりのばらまき弾が苦手な人は…



安全地帯に入ったら、レーザー通過中から上へって弾を引き付けよう。

●ハンドガンの安全地帯で、希にやられることがある

### 解決編)

おそらく、安全地帯に入るのが早すぎるためだろう。ボスがハンドガンで撃つときは、一度自機と画面端との比率を修正してから撃ち始める。そのため、早から安全地帯に入ってしまうと、ボスがその位置を基点として弾を

撃ち始めてしまうのである。これを防止するには、ボスがハンドガンで撃つために移動しきったあとに安全地帯に入るようにしよう。



ハンドガンで撃つ前にボスは上のほうに移動する。安全地帯に入るのはこうなっていたら。

それと、ボスがバスターランチャーを撃つとき、バスターランチャーを破壊してしまっても、同じようなことが起こる。

これはバスターランチャーを破壊した反動でボスが後方に吹き飛んでしまい、その位置からハンドガンで撃ち始めてしまうからだ。こうならないように、ボスがバスターランチャーを撃っているときは攻撃しないようにしよう。

## これやったらアウト!!



▼スプレッド弾を撃っているときに、バスターランチャーを破壊してしまうと…



そのあとこうなります。あせりは禁物!!

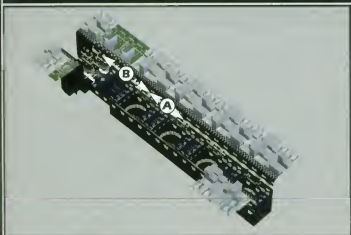
**STAGE 6 - R-GRAY 1**  
BOSS Score: 370,000pts.  
Total Score: 11,738,000pts.

**STAGE 6 - R-GRAY 2**  
BOSS Score: 370,000pts.  
Total Score: 19,047,250pts.





## STAGE 7 August 7, 2219 JUDA CENTRAL SYSTEM SECILIA



### STAGE 7 - A-area

Aエリアで出現してくる敵は、5機編隊のヘリ（100pts.）が2セットと、戦車（200pts.）が10台、それにレーザー砲台（300pts.）4門が出現してくる。

### STAGE 7-A-area 8 Lock - Point 1

まずは、スタート直後に前方から上昇してくる5機編隊のザコをすべてロック。ザコをロックしたら、画面最上部に自機を移動させていき地上物を乗せた床が前方からスクロールし画面内に入ってくるのを中央辺りで待つ。

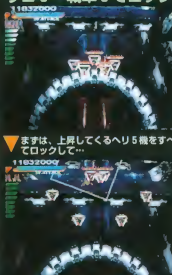
この位置で待っているとし、しばらくして戦車が2台ずつ前後2列で計4台出現してくるので、前列の2台と後列の左側の1台をロック。ザコ5→戦車3でレーザーを发射して破壊する。

### STAGE 7-A-area 8 Lock - Point 2

つづいて1台だけ残っている戦車をロックしてから、右方向に移動。レーザー砲台を格納しているハッチの先にある青色の戦車を2台ともロック。そのまゝ、右側のハッチから出してきたレーザー砲台に自機を重ねるように後方に移動させていく。

自機をレーザー砲台に重ねて砲台が

### Point 1 ザコ5→戦車3でロック



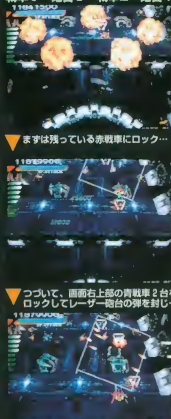
▲まずは、上昇してくるヘリ5機をすべてロックして…

赤戦車4台の内、3台にロックをかけてレーザーを发射する。

らのレーザーを封じたら、スクロールに合わせて少しずつ後退しながら砲台の上部に自機を待機させつづき、左側のレーザー砲台が自機の方向を向いてレーザーを发射してきてから、一気に画面の一番下まで後退してレーザーを避けていく。この時に、今まで重なっていた右側のレーザー砲台を同時にロックしておいてやる。

後方画面一番下まで移動したら、左方向へと切り返してレーザー砲台の2門から发射されてくるレーザーを避け

### Point 2 戦車3→砲台2→戦車2→砲台1



▲まずは残っている赤戦車にロック…

▲つづいて、画面右上部の青戦車2台をロックしてレーザー砲台の弾を封じ…

左からレーザーを撃たれたら自機を後退させて、レーザー砲台をロック…



ながら左の砲台をロック。今度は、いまロックしたばかりの砲台上を通過するようにして弾を封じておき、正面で縦に並んでいる戦車2台をロック。さらにちょうどハッチから新たに出現してきた左側のレーザー砲台をロックして、戦車1→戦車2→砲台2→戦車2→砲台1としてレーザーを发射する。

レーザーを发射する時、始めにロックしておいた砲台が自機を撃ってレーザーを发射してくるので、最後の砲台をロックしてレーザーを发射したらすぐに後退するなどして、レーザーを避けていくようにすること。



▲今度は左方向に切り返して、左側のレーザー砲台をロックしておいて…

▲その先にいる左側の戦車2台をロックしてから…

さらにハッチから出現してきたレーザー砲台をロックして、レーザー発射！

### STAGE 7-A-area 8 Lock - Point 3

さて、後退しながらレーザーを避けながら正面に残った戦車をロックして右方向へと移動。右側から发射されてきたレーザーを回避しながら、戦車と砲台をロック。砲台の上に重なるようにして弾を封じておき、画面前方から上昇してくる5機編隊を右からすべてロックして、レーザーを发射。

この時にPoint 1の最後と同様にレーザーが自機を撃って打ち出されてくるので忘れずに避けていき、レーザーで破壊した赤戦車が出した緑アイテム×2を回収しておき次に備える。

### Point 3 戦車2→砲台1→ザコ5でロック



▲まずは戦車2台をロックしておいて…次ページへつづく





## STAGE 7-B-area

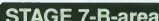
## 8 Lock - Point 1

さて、床が見え始めると同時に弾の発射音がして前方の左右から戦車が弾を撃ってくるので、右方向に移動して弾を避けながら右側2台の戦車をロックして、今度は左方向に自機を切り返していく。この時、始めにロックしておいた5機編隊が、すでに上昇きつ

## STAGE 7-B-area

## 8 Lock - Point 2

レーザーを戦車1→砲台2→砲台2で発射したら、次は画面中央で左右から3台づつ交差するように移動している戦車の弾を避けながら、交差していくところをすべてロック。さらに、その前方に出現してきた台座付き砲台2門をロック。戦車6→砲台2として



### 8 Lock - Point 3

戦車と一緒に砲台部分を破壊したら、  
台座部分の前方にいる2台の赤戦車が  
動き始める前に左→右の順番でロック  
してから、右→左と台座2つをロック。  
つづいて、画面内にスクロールしてきた  
台座付き砲台3門を左→中央と弾を  
避けながらロックして、中央と右の台  
座付き砲台の間にサイトを合わせさせてお

余裕があるようなら切り返す時に台数  
2→砲台1。できれば砲台を破壊





## STAGE 7 - C-area

Cエリアは、階段状に下がっていくフロアであるため非常に出現してくる敵が分りづらい。したがって、各フロアを基準として個別に手前から順番に、くわしく説明していくことにする。本文中で説明している地上物のくわしい配置については、一覧表を参照。また、出現パターンと早めにロックできる地上物については、次ページの攻略部分を参考にして見て欲しい。

### ●フロア - 1

下り始めのここは、4機編隊のザコ(200pts.) 1セット、戦車(200pts.) が4台。台座付き砲台(砲台300pts./台座500pts.) が2門と、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が2門設置されている。

BエリアのPoint 3で少し離れた通りに台座付き砲台については、スクロールの関係上かなり早くからロックをすることができ、それ以外の地上物に関しては基本的にアングル変更が始まるまではロックすることができない。またミサイル砲台はサイトの内

側に出てくるため、ボンバーでも使用しない限りは破壊することができない。

### ●フロア - 2

戦車(200pts.) が8台と、ステージ5で登場した耐久力3の中型機(1,000pts.) 2機がなぜか置いてある。

このフロアで早めにロックできるのは、両端の真ん中辺りに停車している戦車2台のみで、フロア上部においてある中型機に倍率は当然かららない。

### ●フロア - 3

このフロア3には、4機編隊のザコ(200pts.) が1セット、戦車(200pts.) 3台。それと誘導レーザー砲台(300pts.) が2門と、台座付き砲台(砲台300pts./台座500pts.) 2門が設置してある。

基本的に早めにロックをかけられるのは、2門の誘導レーザー砲台のみで、これ以外は出現位置の関係上できない。

### ●フロア - 4

ここに設置されている地上物は、戦車(200pts.) が4台と、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が3門となっている。

このフロアで早めにロックすることができるのは、フロア手前に設置され



ているミサイル砲台2門と戦車2台をロックすることができる。

### ●フロア - 5

このフロアは最も設置されている地上物が多く、4機編隊のザコ(200pts.) が1セットに戦車(200pts.) が3台。それに誘導レーザー砲台(300pts.) が2門、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が2門と、台座付き砲台(砲台300pts./台座500pts.) 2門となっている。

この中で早くロックをかけられる地上物は、誘導レーザー砲台2門とミサイル砲台1門の3つとなっている。

### ●フロア - 6

Cエリア最後となるこのフロアには、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が5門のみとなる。

これも基本的には他のフロアと同じように、フロア前列のミサイル砲台が2門だけが早めにロックすることができるようになっている。

## STAGE 7-C-area 連続フロア地帯

### ▼FLOOR 1\_TYPE-A



### ▼FLOOR 2\_TYPE-B



### ▼FLOOR 3\_TYPE-A



### ▼FLOOR 4\_TYPE-B



### ▼FLOOR 5\_TYPE-A



### ▼FLOOR 6\_TYPE-B





## STAGE 7-C-area

### 8 Lock - Point 1

始めのフロア1は、ザコ部隊が両サイドの発進口から2機ずつ出現してくるAタイプのフロアとなっている。

さて、Bエリアの最後でフロア上段右側の台座付き砲台を破壊したら、フロア中央部に4台の戦車が集まってくる弾を避けながら、ザコ部隊が発射口から出現してくるのを待つ。

ザコが出現してきたら右側の2機をロックして、フロア2の中段の右側の戦車とフロア1上段に残っている右側の台座をロック。すぐに右方向へ自機を移動させていき、今度は左側の敵の戦車と同じゴ2→戦車1→砲台1の順番でロックしてレーザーを発射する。

#### Point 1 (ゴ2→戦車1→砲台1) ×2



▼まずは、左側をゴ2→戦車1→砲台1とロックしておいて…



今度は右側を同じ順番でロックしておいてレーザーを発射してやる。

この時、フロア1の中央部にいる戦車が弾に弾を撃ってくるので左側へと切り返す時に十分注意すること。

## STAGE 7-C-area

### 8 Lock - Point 2

降下していくための視点変更が終わると、ようやくフロア1の中央にいる戦車4台をロックできるようになるので、弾を避けながらロック。この時に余裕があるようなら、Bエリアの最後で破壊した赤戦車2台が出した赤アイテムと緑アイテムを回収して、フロア2の下段にいる戦車4台をロックできる写真1の位置へ移動して待ち、戦車にロックがかかるのを待つ。

ある程度スクロールが進んでロック

したら、横方向に移動して戦車4台すべてをロックしてレーザーを発射する。

#### Point 2 戦車4→戦車4でロック



▼フロア1の中央に揃っている4台をロックしたら、この位置で待ち…



1台をロックしたら、横並びの残り3台をロックしてレーザーを発射する。

## STAGE 7-C-area

### 8 Lock - Point 3

戦車8台をレーザーで破壊したら自機を画面前方に移動させて、Point 1で赤ザコを破壊して出しておいた赤アイテム2個を回収して、フロア2の上段に設置されている中型機2機をそれぞれ3回ずつ計8回ロック。そのさらに下にあるフロア3下段の両サイドに設置されている誘導レーザー砲台を2つ共ロック。中型機6→砲台2とし

#### Point 3 中型機6→砲台2で…



▼上段中央の中型機2機に3回ずつロックをかけてから…



下のフロアに設置されている誘導レーザー砲台2門をロックしてやる。

てレーザーを発射してやる。

どんなに早くロックをしてレーザーを発射しても、最低1回は自機を狙って誘導レーザーが低空から飛んできるので注意して避けること。

## STAGE 7-C-area

### 8 Lock - Point 4

つづいて、フロア2の両サイドから移動してきた戦車2台をロック。さらにフロア3の中央部の左側から出現してくる戦車3台をロックして、左方向へと自機を移動させる。

後は左側の発進口からザコが出現してくるまで砲台と戦車の弾を避け、ザコが出現してきたらゴ2機をロックしてから左側の台座付き砲台をロック。戦車5→ゴ2→砲台1としてレーザーを発射して破壊する。

#### Point 4 戦車5→ゴ2→砲台1でロック



▼まずは、戦車2→戦車3とロックしてやっておいてから…



ザコ2→砲台1とロックしてレーザーを発射。きつければ、砲台1→ゴ2

## STAGE 7-C-area

### 8 Lock - Point 5

Point 4のレーザーを発射したら今度は、前方に自機を移動させて弾を避け、フロア4の下段の横並びで設置されているミサイル砲台2つと戦車2台をロックしていき、この時に右側の発進口から出てきたザコ部隊の残り2機をロック。最後にフロア上段右角に設置されている台座付き砲台をロックしてレーザーを発射して破壊する。

## STAGE 7-C-area

### Bomber - Point

#### Point 5 最後の砲台を8ロックで



▼自機を画面上部まで移動させて、砲台1→戦車1→砲台2→戦車1→ゴ2



最後は手前のフロア上段の右側の砲台に8ロック自を掛けてレーザー発射!

Point 5のザコが撃った弾を避け、フロア4の上段中央に設置されているミサイル砲台と、その両サイドにいる戦車をロックしないようにして、赤ザコを撃って出した赤アイテム2つを回収。フロア5の下段に設置されている誘導レーザー砲台から発射されてくる誘導レーザーを回避していく。

ある程度弾を回避しながらフロア4のミサイル砲台をロックする前まで画面中央で引き付けて、ボンバーを発射。フロア5の敵をすべてボンバーに巻き込んで倍率をかけて稼いでいく。

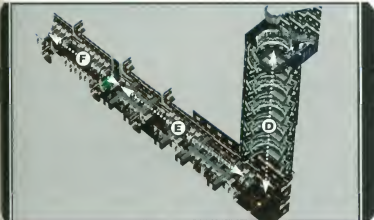


これぐらいの位置まで貼ってからボンバーを発射してやること。

うまくいけばフロア4の上段部分とフロア6の中央まで巻き込んで、普通にロックしては絶対に入ることのない300,000pts.も稼げる。ただし他のボンバーポイントと同様に、ボンバーの広がり悪いとボーダーラインの200,000pts.までいかないことも…

なおこのボンバーポイントでの理論限界点は337,600pts.となっている。後はフロア6に残ったミサイル砲台すべてにロックをしてレーザーを発射。次のDエリアに備えて、自機を右方向へと移動させておくようにする。





## STAGE 7 - D-area

Dエリアで出現してくる敵は、8機編隊のザコ（100pts.）が4セットと、5機編隊の昇格ザコ（200pts.）が2セット。それにミサイル砲台（本体300pts./ミサイル300pts.）が4門とステージ6で出現した耐久力5の回転浮遊砲台（1,000pts.）が10機出現してくる。

## STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 1

階段状のフロア地帯を抜けるので、すでに馴染みとなったザコの8機編隊が画面前方から、左→左→右の順番で4セット連続で出現してくる。

基本的には、8機編隊が出現してくるのを編隊ごとに毎回すべてロックし

### Point 1 8機編隊を誘導でロック



自機を右側に最初からよせておけば…



かなり楽に8機編隊をロックすることができるようになる。超重要だ！！

てやれば、ちょうど8回ロックをかけられる。ところが、実際にはザコの撃ってくる弾が意外に多くてロックしづらい。このザコ編隊をうまくロックしていくコツは、まず始めの編隊が出現してくる前に自機を右方向に移動させておいて、画面左前方から出現してくる編隊を斜めに誘導。自機に向かって斜めに編隊が出現してきたら、自機を左方向に横移動させながら編隊をすべてロックしてレーザーを発射する。

## STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 2~3

つづいて、左前方から出現してくる2回目の編隊が自機の正面にくるので、これをロックしてレーザーを発射。今度は右前方から斜めに出現してきた、3回目の編隊を右方向に自機を切り返しながらロックしてレーザーを発射し

### Point 2~3 きつければショットで…



2回目の8機編隊は正面でロックしなければならぬため、前ときつ…



3回目の8機編隊は始めと同様に右方向へと移動しながらロックしていく。

て破壊する。始めの編隊を右方向に移動しておいて、斜めに誘導してやるだけで1回目と2回目の編隊のつなぎをかなり楽にロックできるようなるので、かならず始めの編隊が出現する前に自機を右方向に移動しておくこと。

また、8機編隊の1回目にいる赤ザコが出した赤アイテムを回収できるの、余裕があれば3回目の編隊をロックしている間に一緒に回収していく。

## STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 4

さて、3回目の8機編隊を破壊してしまいくると、背景のシャッターが開いて今度は1機200pts.の昇格ザコが5機編隊で上昇してくる。この時に、ちょうど4回目の8機編隊が画面左前方から斜めに出現してくるので、上昇してくる右側の2機と一緒に先頭の3機をロックしてレーザーを発射。つづいて、8機編隊の残り5機をロックしてから上昇してきた5機編隊の残り3機をロックしてレーザーを発射する。

まあ、できるのであれば8機編隊の5機を始めてにロックして、残り3機と上昇してきた5機編隊すべてとした方が、リスクは高いがベストではある。

### Point 4 13機を2分割でロック



ザコを始めに5機ロックしてから…



ザコ3→昇格ザコ5とするのが理想ではあるが、かなり難しい…

計13機を5機と8機の2回に分けてレーザーで破壊したら、8機編隊の赤ザコが出した赤アイテムを画面上部まで自機を移動して回収。アイテムを回収したら、今度は回転浮遊砲台3機がVの字に並んで上昇してくるので、後退して右端の回転浮遊砲台に正面か

らショットを撃ち込みながらロック。音で3回ロックしたのを確認したらレーザーを発射して破壊する。後は同じ様にして、中央と左端の回転浮遊砲台もショット+レーザーで破壊していく。

### 浮遊砲台はショットとレーザー3発で撃破！



ショットを撃ちながらロックを3回かけて移動していくと…



ちょうど破壊できて、ついでにレーザー一発も回避することができる。

Vの字に並んだ3機について、左から5機の回転浮遊砲台が斜めに一列で上昇してくるので、先ほどと同じ要領で左から順番に破壊。今度は、左右両サイドに1機ずつ上昇してくるのでこれも右→左の出現順に合わせて、やはり同じ様に破壊していく。

## STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 5

左右の両サイドに上昇してきた回転浮遊砲台を破壊すると、Dエリア最後のシャッターが開いてミサイル砲台4門と5機編隊のザコが上昇してくるのが見える。とりあえず、ザコは無視してシャッターが開いたらミサイル砲台の左側にサイトの横線標を合わせるように待つ。

この位置に自機を合わせると、左上のミサイル砲台をロックすると同時に上昇してくる5機編隊の左側の2機をロックすることができる。砲台1→ザコ2とロックできたら、自機を前方に移動させて5機編隊の残り3機をロック。つづいて、右側の縦に2門並んで設置されているミサイル砲台をロック。砲台1→ザコ5→砲台2でレーザーを発射して破壊する。

後は、残ったミサイル砲台にロックを掛けてレーザーで破壊してしまう。



## Point 5 砲台1→ザコ5→砲台2でロック



まずは、この位置でロックがかかるのを待って...



ザコ2機とミサイル砲台にロックがかかったら残りのザコ3機をロック...



最後は右側のミサイル砲台2門をロックしてレーザーを発射してやる。

## STAGE 7 - E-area

Eエリアで出現してくる敵は、15機編隊と10機編隊の戦闘機 (100pts.) がそれぞれ1セット、ヘリ (100pts.) の2機編隊が1セットと3機編隊が2セットと、ザコ (200pts.) の3機編隊と4機編隊がそれぞれ2セットずつ。戦車 (200pts.) が19台と、ミサイル砲台が8門。それと耐久力12のロボット (1,000pts.) が1機が出現してくる。

Eエリアの開闢は、戦闘機の15機編隊が前方から高速度で出現してくる。基本的にはステージ5のボス前などと同じ様にショットを撃ちながら、画面左側から外周を回るようにして右下方へと少しずつ自機を移動させていく。

## STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 1

戦闘機をやり過ごす、正面のレーン上を左から3台、右から2台戦車が出現してくる。まず始めは、右側の戦車2台をロックしながら自機を近づけ

て弾射きをして、左側の戦車3台の弾を引き付ける。ある程度、弾を引き付けたら自機を後退させ、左方向へと移動しながら戦車3台をロック。そのまま縦に並んでいるレールの左側に自機の座席を合わせ弾を引き付け、正面から戦車3台がくるのが見えたら自機をまっすぐ前進させて戦車3台をロックしてレーザーを発射して破壊する。

## Point 1 戦車2→戦車3→戦車3でロック



始めは、右側2台の戦車をロックしておいて...



後退しながら左側の戦車3台を弾を引き付けながらロックして...



下に再度、弾を引きつけてから一気に前進して左上3台をロックする。

レーザーを発射した後にも戦車からの弾が自機を狙って飛んできているので、後退しながら見て避けていくこと。さて、戦車8台をレーザーで破壊するとレールの間からヘリが2機上昇してくるのを、これをロックして破壊。



ヘリを右側からロックしてはいかないと逃げていってしまうので要注意!!

つづけて、今度は3機が上昇してくるので、これを右端からすべてロック。そのまま左方向へ自機を移動させていき、画面左上に出現してきた戦車3台とその先にあるミサイル砲台1門をロック。ヘリ3→戦車3→砲台1として、レーザーを発射して破壊してしまおう。左上の戦車群を破壊したら、自機を画面の中央正面へと戻して再度上昇してきたヘリ3機を全部ロック。レーザーで撃ち落とす。

## STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 2

2回目のヘリを撃ち落としたら、画面上に3門残っているミサイル砲台の左上をロック。この時、先ほど破壊した赤戦車から緑アイテムが出ているので同時に回収。急いで画面の中央へ自機を戻して、画面中央部から上昇、交差していくザコの3機編隊2セットを左→右とすべてにロックをかける。残ったロック1回を右側のミサイル砲台にかけて、砲台1→ザコ6→砲台1としてレーザーを発射して破壊する。

## Point 2 砲台1→ザコ6→砲台1でロック



ミサイル砲台をロックしながら緑アイテムを回収したら...



自機を中央に戻して交差して上昇していくザコを左→右とロック...



後は右側のザコに弾を正面に撃たせてからミサイル砲台をロックする。

## STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 3

Point 2でレーザーを発射したら自機を前進させて、正面に出現してきた戦車3台を先頭からすべてロック。一緒に右側の手前にあるミサイル砲台にもロックをかける。戦車3→砲台1とロックをかけたら、戦車が撃ってきた弾を左前方に自機を移動させて避け、それと同時に戦車の弾を封じて、右側の奥に残っているミサイル砲台をロック。ロックがかかったのを確認したら、自機を左方向へと切り返して、今度は左側のミサイル砲台2門をロックしてやる。この時、手前のミサイル砲台からちょうどミサイルが発射されてくるので、これにロックをしてからレーザーを発射。戦車3→砲台4→ミサイル1としてレーザーを発射してやる。

ただし、戦車にロックをした後は素早くロックをしないといけない、最後のミサイルにロックした時、戦車の弾にかけておいたロックが解除されてしまうので注意すること。

## Point 3 戦車3→砲台4→ミサイル1で...



まずは、戦車3台とミサイル砲台1門にロックをかけて...



さらにその先のミサイル砲台に戦車の弾を避けたらロックしてから...



右へと自機を切り返して戦車3→砲台4→ミサイル1でレーザー発射。





戦車とミサイル砲台を破壊すると今度は、4機編隊のザコが2セット上昇してくるので、1回ずつに分けてロックして破壊。編隊1セットに付き赤アイテムを1個で計2個出してくれるのでこれを前進して回収。正面のレベル上に戦車が1台横切っていくので、これをロックしてレーザーを発射して後方から上昇してくるロボットに備える。

### STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 4

戦車を破壊してロボットが後方から上昇してきたら、ショットを撃ちながらサイトをロボットに重ね、弾をばらまいてくる前にロックを5回かけ、ショットを撃ったまま自機を後退させてロボットがばらまいてきた弾を避ける。弾を避けたらロボットの脇をすり抜けるようにして、自機を前進させて正面に出現してきた戦車3台をすべてロック。ロボット5→戦車3としてレーザーを発射する。この時、最初のロボットへのショットの撃ち込みが少なくいと同時に破壊できないので、開閉をしつかりとショットを撃ち込んでおく。

#### Point 4 ロボット5→戦車3で...



まずは、ショットを撃ち込みながらロボットに5回ロックをかけて...



ロボットの左脇を抜けて、戦車3台をロックしてレーザーを発射する。



余裕があるなら、赤戦車を破壊してアイテムを出して回収しておくこと。

さて、戦車もともロボットをレーザーで破壊すると、Eエリアの開閉と同じ様に10機編隊の戦闘機が前方から高速で出現して弾を撃ってくるので、やはり同じ様に外周を使って回避する。

### STAGE 7 - F-area

ステージ7のラストとなるFエリアでは、戦闘機(100pts.)の5機編隊が1セットと3機編隊が2セット。これとは種別違う8機編隊の戦闘機(200pts.)が1セットと、戦車(200pts.)が6台。それと3タイプある耐久力120のロボット(1,000pts.)が4機出現してくる。

### STAGE 7-F-area 8 Lock - Point 1~2

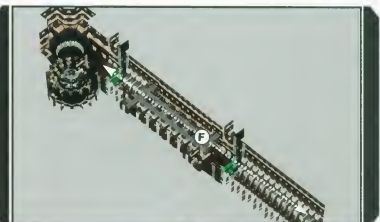
戦闘機のラッシュが終わると、再度ロボットが右方向から上昇してくるので上昇中に画面中央で5回ロックをかける。この時に、できるだけ画面の左側上方向に自機を移動させておいて、ロボットを画面の上の方に誘導してやる。

今度のロボットは先ほどとタイプが違い、自機を狙って弾をばらまいてくるタイプなので、左方向に弾を撃たせておいてからショットを撃ち込んで少しずつ右方向へと弾を避けていく。ロボットが弾を撃ちおわったら、右前方にスクロールしてきたミサイル砲台2門と、ミサイル1発にロックをかけてレーザーを発射。

つづけてロボットに4回ロックをかけてから、残りのミサイル砲台にロックをかけていく。この時、ミサイルにロックがかかってしまうことがあるが、基本的に砲台もミサイルも300pts.なので気にする必要はない。それよりはロボットに余計なロックをかけないように注意していこう。

さて、ミサイル砲台地帯を抜けると今度は自機を狙って半発の高速弾を撃ってくるタイプのロボットが2機出現してくるので、他のステージ同じ様に弾を誘導して避けてつ、ショットとレーザーを撃ち込んでいき破壊していく。

ロボットを破壊したら画面の上段へ自機を移動させておき、レベルの右側に座標を合わせて、出現と同時に自機の下にくる右側の戦車3台の弾を封じてロックする。この時に、左側から同様に出現してきた戦車3台が自機を狙って弾を撃ってくるので、自機を少し後退させて弾を避けるようにする。右側の戦車を3台ロックしたらレーザーを発射。つづいて画面後方から降下



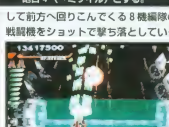
#### Point 1~2 ミサイル砲台6門で稼ぐ



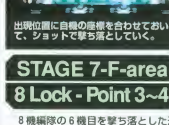
1回目はロボット5→砲台2→ミサイル1でロックして...



2回目は余裕を持って、ロボット4→砲台4(→ミサイル)とする。



出現位置に自機の座標を合わせおいて、ショットで撃ち落とす。



8機編隊の6機目を撃ち落とす辺りで、画面中央から5機編隊の戦闘機が上昇してくるので、残りの戦闘機に注意しながら5機すべてをロック。つ

づいて、右後方から3機編隊が上昇してくるので、これを右側からロックしてレーザーを発射。今度は、左後方から上昇してくるロボットにロックを5回かけて再度、左後方から上昇してくる3機編隊にロックをかけてロボット5→戦闘機3として、レーザーを発射。

#### Point 3~4 ロボットを使って12,800pts.



まずは、戦闘機5→戦闘機3とロックしてレーザーを発射して...



今度は、ロボットに5回ロックしてから、戦闘機3にロックしてやる。

後は、ロボットのばらまき弾を回避してからショット&レーザーでロボットを破壊してやる。  
R-GRAY 1では、Cエリアのボンバーポイントで200,000pts.入ったとして、1,500,000pts.はステージ7道中で稼いでおきたい。

**STAGE 7 - R-GRAY 1**  
Stage Score: 1,500,000pts.  
Enemy Destroyed 95%  
Lock-On ShootDown 85%  
Bonus Score: 403,750pts.



## STAGE 7 August 7, 2219 JUDA CENTRAL SYSTEM SECILIA



### STAGE 7 - A-area

ステージが始まるとすぐ画面前方から戦闘機 (100pts.) 5機が上昇してくるので、こいつらをロックして連攻撃する。

### STAGE 7-A-area 16Lock - Point

まず最初に画面前方、低空に赤戦車 (200pts.) × 4台が出現するので、この赤戦車をロックする。

次に緑色のレーザー砲台 (300pts) が左右1個ずつ計2個が床から上昇してくるが、まだこのレーザー砲台にはロックせずに右側のレーザー砲台前方の赤戦車にロックする。

赤戦車にロックしたら右側のレーザー砲台にロックし、画面後方、中央付近に自機を移動させる。

右側のレーザー砲台がレーザーを射てきたら自機のレーザーを射たないと、青戦車4台と赤戦車1台にロックして、レーザーをつなげているときに右側のレーザー砲台がまだ破壊されずに残っている状態になってしまう。このときにレーザーを撃たれると危険な状態になる。そればかりが、そのあと出現する敵にロックしに行けなくなるとレーザーがつかなくなったり、点数が稼げなくなるので注意しよう。

先程の戦車を左から右にロックしてレーザーをつなげたら、前方左右にレ

ここの注意点が一つある。右側



のレーザー砲台がレーザーを射てきたら自機のレーザーを射たないと、青戦車4台と赤戦車1台にロックして、レーザーをつなげているときに右側のレーザー砲台がまだ破壊されずに残っている状態になってしまう。このときにレーザーを撃たれると危険な状態になる。そればかりが、そのあと出現する敵にロックしに行けなくなるとレーザーがつかなくなったり、点数が稼げなくなるので注意しよう。

先程の戦車を左から右にロックしてレーザーをつなげたら、前方左右にレ

ーザー砲台が浮上してくる。そうしたら右側のレーザー砲台にロックし、左側のレーザー砲台をロックしてレーザーをつなげよう。

このときにも注意点が一つある。青戦車から右側のレーザー砲台に向かってレーザーをつなげる場合は、青戦車を破壊したレーザーが画面から消えてなくなるギリギリまでねばってから、右側のレーザー砲台にロックしに行くこと。

こうしないと右側のレーザー砲台から左側のレーザー砲台にレーザーがつかない。なぜなら右側と左側のレーザー砲台が離れているため、右側のレーザー砲台をロック後、左側もロックしてレーザーをつなげようと思ったときには既にレーザーは画面外。レーザーがつかないのだ。

しかし、先述のようにやれば画面から消えそうになったレーザーが戻ってくるので時間の余裕ができる。その間に左側のレーザー砲台までレーザーをつなげるのだ。

それで左のレーザー砲台までレーザーをつなげたら前方に戦闘機5機が上昇してくる。まず2機を左から右へ1600点全部つなげる。残りの3機の前の方からまた戦闘機5機が上昇してくるので、計8機の戦闘機をロックして破壊する。

以上でA-areaは終了

### STAGE 7 - B-area

B-areaに入ると画面前方、低空に戦車が左右2台ずつ、計4台の戦車が出現する。

この場所はまず左方向、低空2台の戦車にロック。次に右方向、低空2台にロックする。

右方向2台にロックしたら、前方左右からレーザー砲台2台が浮上してくる。まず、右のレーザー砲台の上にマーカーを重ねておき、砲台が浮上してきたらレーザーを射つ。レーザー砲台前方の紫色の砲台の砲塔 (300pts.) と本体 (500pts.) ロックして破壊する。ちなみに紫色の砲台は、砲塔をロックして破壊すると本体が出現するので覚えておくこと。

右側のレーザー砲台と前方の紫色の砲台をロックしレーザーで破壊したら、そこで1回レーザーを切って再び1600点できる状態になる。

### STAGE 7-B-area 16Lock - Point

### ここの戦車は連攻撃破壊



左方向低空の戦車2台にロック。

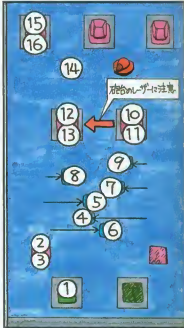


次に右方向低空の戦車2台にロックしてレーザーを撃つ。



レーザー砲台と前方の紫色砲台をロックしてレーザーをつなげ破壊する。

右側のレーザー砲台と前方の紫色の砲台をロック、破壊したらスグに左側のレーザー砲台をロック、レーザーを発射。







発射後、前方の紫色の砲台の砲塔と本体をロックして破壊したらさく左側のレーザー砲台の砲塔と本体をロックして破壊し、前方中央の戦車 6 台にロックしに行きレーザーをつなげる。

ここでの注意点は、左側のレーザー砲台をロックしたらさくレーザーを撃ち前方の紫色の砲台の砲塔と本体をレーザーで遠攻破壊することが重要。もしここで紫色の砲台の砲塔と本体をレーザーで破壊するのが遅れると前方中央の戦車 6 台にロックしに行くときに、戦車が左右に移動して中央から離れてしまうためロックはしたがいレーザーをつながらないことがあるので注意しよう。

あと中央の戦車 6 台にロックする順番は決まっていなくても最初にロックするのは、一番右上の戦車しよう。

中央の戦車をレーザーで破壊したら、前方左右に紫色の砲台が 2 台と赤い戦車が 2 台出現するので右側の紫色の砲台にロックして砲塔と本体をレーザーで破壊したら左側の紫色の砲台にロックしに行きレーザーをつなげ砲塔と本体を破壊する。

ここで注意したい点は、右側の紫色の砲台にロックして砲塔と本体をレーザーで破壊した後、左側の砲台にロックしに行くときに、この砲台が撃つレーザーがちょうど低空から同高度に飛んでくるため左側の砲台をロックするときに非常に危険だが、きちんと選べつ左側の砲台と本体をレーザーで破壊しよう。

2 台の砲台を破壊したら今度は、前方の左側の赤い戦車にロックしてレーザーをつなげ破壊する。

そして戦車まで破壊したら今度は、前方に紫色の砲台が左方向、中央そして、右方向に 3 台出現するので、先程のレーザーをそのままこの砲台の砲塔と本体につなげ破壊するとちょうど 16 口

ロックしたことになり最初にロックした紫色の砲台の本体は 500pts.なので 256 倍すると 128,000pts.の得点を稼ぐことができる。

残りの紫色の砲台 2 台と赤い戦車 1 台は、戦車はまったく相手にせず、無視して砲台 2 台は次の C-area に持ち越す。

### STAGE 7-C-area 16Lock - Point 1

C-area に突入すると自機は、斜めに下降してゆく。斜めの下って行くときまず初めの 1 フロア目にミサイル砲台 (300pts.) が手前に 2 台、緑色の戦車 (200pts.) が前方に 4 台、紫色の砲台が 2 台、左右から戦闘機 (200pts.) が 2 機つづ計 4 機が出現する。

この場所はまず B-area 最後の紫色の砲台 2 台 (砲塔のみ) にロックして、このフロア最初の紫色の砲台 2 台の砲塔のみロックする。

斜めにそのまま下降して行くとき 2 フロア目が見えてくるが、1 フロア目の紫色の砲台 2 台の砲塔にロックしたら左右どちらかの砲塔の前方にロックのマークをつけておき 2 フロア目の緑色の戦車 1 台にロックしたら反対の戦車にロックする。

次に 1 フロア目、左右から戦闘機が 2 機つづ計 4 機が出現するので、この戦闘機にロックしたらレーザーを撃つ。そうしたら次に 1 フロア目、中央の 4 台の緑色の戦車のうち 2 台にロックして、レーザーをつなげる。

この時に注意することは、戦闘機 4 機にロックしてレーザーを撃つと中央の緑色の戦車にロックしにくくときに、紫色の砲台の本体にロックしないように注意する。本体は 500pts.も入るので、点数の高いやつはなるべくあとで

### 敵の出現パターンを覚えレーザーをつなげる



▼まず紫色の砲台を4個ロックし、



▼中央の戦車2台にロックして右側の紫色砲台の本体をレーザーで破壊し、



▼左側の紫色砲台の砲塔の前方にロックのマークを置いた戦車にロック。



▼中央の戦車2台にロックしてレーザーをつなげ、



▼次に反対の戦車にロックし戦闘機4機にロックしてレーザーを撃ち、



左側の紫色砲台の本体にレーザーをつなげ破壊すれば128,000pts.だ。

ロックしてレーザーで破壊したほうが点数が稼げるからだ。

では中央の緑色の戦車のうち 2 台をロックしてレーザーをつなげたら左右どちらかの紫色の砲台の本体にロックしに行き、中央に残っている緑色の戦車 2 台にロックしてレーザーをつなげたら残りの紫色砲台の本体にロックしてレーザーをつなげ、16 個目で最後の本体をレーザーで破壊すれば、500pts.×256 倍の点数が入るので 128,000pts.の点数を稼ぐことができる。

1 フロア目の敵をすべてレーザーで破壊したら自機を画面前方中央付近に移動させ 2 フロア目の敵に遠攻ロックができる状態にする。

ちなみに 2 フロア目に出る敵は、緑色戦車が 6 台とレーザーでの耐久力 3 発の、攻撃をしてこない砲台が 2 台出現する。

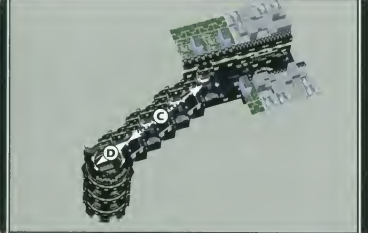
そこで、まず初め自機を画面前方中央付近に移動させた後 2 フロア目の前方左右に 1 台づつレーザーでの耐久力 3 発の砲台が 2 台出現するので、右側の砲台に遠攻で 3 ロックする、次に右側の砲台を 3 ロックしたらロックのマ

ーカーを右に少しずらし 3 フロア目前方に出現する誘導レーザー (300pts.) にロックしてレーザーを撃つ。



レーザーを撃ったら 2 フロア目残りの緑色の戦車 6 台にロックして、レーザーをつなげ、最後に 3 フロア目前方の左側の誘導レーザー砲台をロックして、レーザーをつなげて破壊する。2 フロア目にレーザーでの耐久力 3 発の砲台がまだ残っているが、ここまでは、こいつにはロックせずに残しておく。

ここで初めて誘導レーザー砲台が出現し誘導レーザーを撃ってくるが、誘導レーザーの基本的な避け方は自機に向かって飛んでくる誘導レーザーを、





左右どちらかに大きく移動して避ければ問題ない。

## STAGE 7-C-area 16Lock - Point 2

まず初めに2フロア目に残っているレーザーでの耐久力3発の砲台に3ロックし、3フロア目の左方向から出現し、右方向に移動中の緑色の戦車3台にロックする。

緑色の戦車3台にロックしたら戦艦機が左右から2機づつ計4機の戦艦機が出現する。ここではまず右方向から出現する戦艦機2機にロックしたらレ

こでも128,000pts.をGET



砲台と戦車3台にロックしてレーザーを撃つ。



右方向から出現する戦艦機2機と紫色砲台をレーザーで破壊し、



前方の砲台と戦車を右→左とロックしてレーザーをつなげ、



最後は左側に残っている紫色砲台をロックして破壊すれば128,000ptsGET。

ーザーを撃つ。そして、右方向、前方の紫色の砲台（砲台と本体）をロックしレーザーをつなげて破壊する。

そして、砲台の砲塔と本体を破壊したら前方に4フロア目があらわれるので、4フロア目前方、横一列に右方向からミサイル砲台、緑色の戦車が2台ミサイル砲台（300pts.）の順にならんでいるので、こちらをまず左からとロックしてレーザーをつなげる。

4フロア目前方のミサイル砲台と緑色の戦車をレーザーで破壊したら、3フロア目に残っている左方向の紫色の砲台（砲台と本体）をロックしてレーザーをつなげて破壊する。

このパターン通りにロックするとちょうど紫色の砲台（本体500pts.）を16ロック目に破壊できるので、256倍すると128,000pts.の点数を稼ぐことができる。

ここの注意点は、4フロア目前方のミサイル砲台と緑色の戦車をロックして、レーザーをつなげ3フロア目左方向に残っている紫色の砲台にロックしに行く時に戦艦機にロックしないように注意すること。もしここで戦艦機にロックしてしまうと、最後の16ロック目が紫色の砲台の砲塔（300pts.）になってしまうため、256倍すると76,800pts.の点数が入るが128,000pts.と比べると51,000pts.も点が損してしまうので、くれぐれも戦艦機にロックが、からないように注意しよう。

最後の紫色砲台の本体を破壊すると左方向に戦艦機が2機残っているはず

間違って緑色の戦車を破壊するな



まずこの戦艦機にロックしてレーザーを撃ち、



奥の誘導レーザー砲台とミサイル砲台を左→右とロックして破壊。

だ。この戦艦機に弾を撃たれたら画面左方向に移動して弾を避ければOK。

この戦艦機を2機ロックしたらレーザーを撃つ。レーザーを撃ったら4フロア目前方左方向の緑色の戦車をロックし、さらにその前方の5フロア目の誘導レーザー砲台にロックしてレーザーをつなげる。そうしたら4フロアと5フロアの中央にあるミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげ5フロア目右方向の誘導レーザー砲台にロックしてレーザーで破壊する。

ここで1回レーザーをつなげるのをやめて、再び16ロックできる状態にする。この時4フロア目右方向に緑色の戦車が1台残っているはずなので、この緑色の戦車からロックをつなげるようにする。

## STAGE 7-C-area 16Lock - Point 3

4フロア目右方向の緑色の戦車1台にロックしたら5フロア目右方向から緑色の戦車が3台出現するので、この緑色の戦車3台にロックする。

次に左右から戦艦機が2機づつ計4機が出現するので、出現したのを確認したらすぐレーザーを撃つ。レーザーを撃ったら右方向から出現した戦艦機2機にロックし、その前方の紫色の砲台（砲台と本体）をロックしてレーザーをつなげる。

次に6フロア目前方、右方向のミサイル砲台にロックして、レーザーをつなげるのだが、この6フロア目前方の

ミサイル砲台はちょうど柱の下に隠れるような感じで、その姿を肉眼で確認することができないので、少しやっかいな場所となる。

基本的には5フロア目の右方向の紫色の砲台をレーザーで破壊したらロックのマークを少し前方に重ねておけば、自動的に6フロア目の右方向のミサイル砲台にロックすることができると。

6フロア目右方向のミサイル砲台にロックしたら、そのまま左方向に移動して6フロア目中央のミサイル砲台にロックして、レーザーをつなげる。

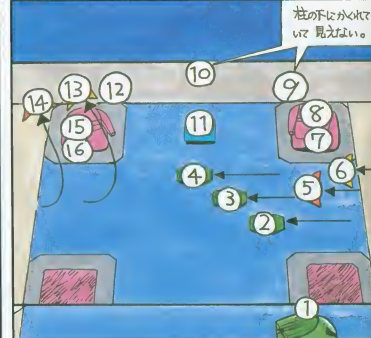
5フロア目中央のミサイル砲台までレーザーをつなげたら、前方の6フロア目左方向のミサイル砲台にロックしに行く。

6フロア目左方向のミサイル砲台にロックして、レーザーをつなげたら左方向に戦艦機が2機上昇しているの、この戦艦機2機にロックしに行き、5フロア左方向の紫色の砲台（砲台と本体）をロックして、レーザーで破壊すれば最後の16ロック目が紫色の砲台（本体500pts.）を破壊することがになるので、256倍すると128,000pts.の点数を稼ぐことができる。

6フロア目に入るとミサイル砲台が左右に1台づつ2台が残っている状態になるが、ここではとりあえずロックするだけにします。

## STAGE 7 - D-area

D-areaに入ると初め前方、左







方向から戦艦機（100pts.）が8機、自機に向かって飛んでくるので、飛んできた所をロックして、レーザーを撃つ。ここで出現する戦艦機は、通常弾を撃ちながら自機に向かって飛んできた。Uターンして前方へと去っていく。

初めの戦艦機8機が前方、左方向から出現すると、続いて同じように前方左方向から戦艦機8機出現するので、ロックしてレーザーをつなげられそうならレーザーをつないで点数を稼ぐようにし、通常弾の攻撃がきつてロックできないようならショットで破壊するようにする。

つづいて前方左右から戦艦機が16機出現したあと、低空から横一列に編隊を組んだ黄色の戦艦機（200pts.）が5機上昇してくる。

この場所は前方から戦艦機が通常弾を撃ちながらたくさん出現するためロックをしに行く時は、自分から戦艦機にロックしに行くのではなく、自機に向かって飛んできたところをロックするようにして、このあと低空から上昇してくる黄色の戦艦機にロックして、

レーザーをつなげるようにする。

## STAGE 7 - E-area

E-areaに入ると、まず始めにSTAGE 6で登場した浮遊回転砲台が3機、低空から上昇してくる。

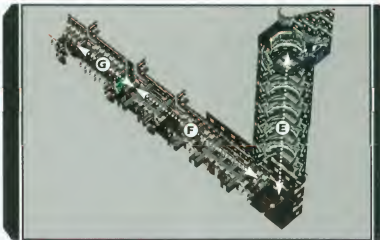
この浮遊回転砲台は、上昇してくるのをロックして、速攻で破壊するようにする。

浮遊回転砲台3機を破壊すると、続いて低空から浮遊回転砲台が5機上昇してくる。この5機を破壊するときは、一番左の浮遊回転砲台から破壊し右に移動しつつ、残りの浮遊回転砲台を破壊するようにする。

## STAGE 7-E-area 16Lock - Point

次に低空から浮遊回転砲台が2機上昇してくるが、まず右側の浮遊回転砲台にロックし、レーザーを3発撃ち込む。

レーザーを3発撃ち込んだら、再び右側の浮遊回転砲台に2ロックし左側の浮遊回転砲台に5ロックする。



左側の浮遊回転砲台に5ロックしたら、砲台の撃つレーザーを避けつつ右方向に移動する。右方向に移動したら、右側の浮遊回転砲台が画面前方に消えそうになるときにレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら、低空にD-areaの最期に出現した、黄色の戦艦機が5機、さらにその低空の左右にミサイル砲台が2台ずつ、計4台出現するので、まず茶色の戦艦機を右から左にロックし、レーザーをつなげる。

戦艦機を右から左にロックして、レーザーをつなげたら、左方向、低空のミサイル砲台2台にロックし、戦艦機の撃つレーザーの間を抜けつつ、今度は右方向、低空のミサイル砲台2台にロックして、レーザーをつなげ破壊する。

ここでの注意点は、浮遊回転砲台が画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つことが重要で、もしここでレーザーを撃つのが遅くなると、左方向のミサイル砲台から右方向のミサイル砲台にロックしに行くときに、前方の戦艦機5機がまだレーザーで破壊されていなく、右方向のミサイル砲台にロックしに行くとしても、戦艦機の撃つレーザーが道をふさいでいるために、ロックしに行けなくなるので注意しよう。

では逆に、レーザーを撃つのが早いとどうなるか説明すると、戦艦機5機を右からロックするときに、戦艦機をロックする前に低空のミサイル砲台にロックすると、レーザーで破壊したときの倍率の点数が爆するた。

戦艦機は1機200pts.で、ミサイル砲台は1機300pts.なので、ミサイル砲台を後にロックしてレーザーで破壊したほうが、当然点数が高くなる。

## STAGE 7 - F-area

F-areaに入ると、前方から戦艦機15機がバラバラに通常弾を撃ちながら突っ込んでくるので、まずこの戦艦機が出現する前に、自機を左方向中央に移動させる。

自機を移動させ、前方から戦艦機が突っ込んできたら、ショットを撃つと、戦艦機の撃つ通常弾を後方へ移動しつつかわし、次に後方から右方向に移動して、通常弾をかわすようにする。

## 浮遊回転砲台のレーザーに気をつけろ



▼ 右側の浮遊回転砲台に3発レーザーを撃ち込み再び2ロックする。



▼ 右側の浮遊回転砲台に5ロックして、



▼ 浮遊回転砲台のレーザーを避けつつ右方向に移動し、



▼ 右側の浮遊砲台が前方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



▼ 低空から上昇してくる黄色の戦艦機を右→左とロックしてレーザーをつなげ、



低空のミサイル砲台にロックして戦艦機の撃つレーザーをかわしながら右へ、

## あまり無理はするな



▼ 左方向前方から戦艦機が飛んできたからロックしてレーザーを撃ち、

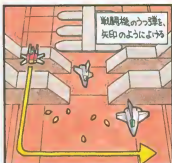


▼ 前方左右から出現する戦艦機にロックしてレーザーをつなげ、



低空から上昇してくる黄色の戦艦機へとレーザーをつなげる。





## STAGE 7-F-area Point 1

戦艦が消えそうになったら...



まず右方向から出現する戦艦2台にロック。



次に左方向から出現する戦艦3台にロック。



右方向から出現した戦艦が前方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



左方向前方から出現する戦艦3台にロックしてレーザーをつなげる。

戦艦機ラッシュ地帯を抜ける、前方左右から、戦艦が出現する。この戦艦は、右方向から戦艦が2台、左方向から3台出現するので、まず右方向から出現する戦艦2台にロックして、左方向の戦艦3台にロックする。

左方向から出現した戦艦3台にロックしたら、その場所で戦艦の撃つてくるレーザーを引きつけ、最初にロックした右方向から出現した戦艦2台が、画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら左方向、前方から戦艦が3台出現するので、自機を画面前方に移動させ、戦艦が出現すると同時にロックして、レーザーで破壊するようにする。

ここでの注意点は、右方向から出現した戦艦2台が画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つこと、レーザーを撃つのが遅いと左方向、前方から出現する戦艦3台にロックしに行く時に右方向の戦艦がまたレーザーで破壊されてしまうため戦艦の撃つレーザーが自機に向かって飛んでくる危険な状態になる。

では逆にレーザーを撃つのが早いとどうなるか説明すると右方向の戦艦がレーザーで連続破壊されるため、左方向前方から出現する戦艦3台にロックしに行った時には、レーザーが画面外に消えているために、レーザーがつかないのに注意しよう。

左方向前方から出現する戦艦3台までレーザーをつなげ破壊すると低空から黄色の戦艦機が3機上昇してくるので、ロックしてレーザーで破壊すると続いて後方から黄色の戦艦機が3機上昇してくるので、こいつらもロックしてレーザーで破壊してしまおう。

## STAGE 7-F-area 16Lock - Point 2

まず初め前方左方向から戦艦が3台出現するのでまずこの戦艦3台にロックする。戦艦3台にロックすると前方左右にミサイル砲台が2台ずつ計4台が出現するので、左方向前方のミサイル砲台2台にロックする。

ミサイル砲台2台にロックしたら後方から黄色の戦艦機が3機上昇してくるので、この戦艦機3機にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら右方向前方のミサイル砲台2台にロックし、ついで低空左右から緑色の戦艦機(300pts.)が3機ずつ計6機の戦艦機が出現するので、右方向から上昇してくる戦艦機

低空から上昇してくる戦艦機は画面中央でロック



左方向から出現する戦艦3台と前方のミサイル砲台にロック。



次に後方から出現する戦艦機3機にロックしたらレーザーを撃ち、



右方向前方のミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげる、



低空左右から上昇してくる戦艦機を中央でロックして破壊する。

3機をロックしたら左方向から上昇してくる戦艦機3機をロックして、レーザーをつなげて破壊する。

ここでの注意点は右方向前方のミサイル砲台2台にロックして、次に低空左右から出現する戦艦機をロックしてレーザーをつなげる所で、右方向前方のミサイル砲台2台をロックしたらすぐ自機を画面中央に移動させて、低空から上昇してくる戦艦機を画面中央で全部ロックすることが重要。

もしここで低空から上昇してくる戦艦機を画面中央でロックしないとか、戦艦機が左右に大きく離れるためにロックしにくいのに時間がかかってしまう

ため、レーザーが画面外に消えてしまいレーザーがつかなくなるので、注意しよう。

## STAGE 7-F-area 16Lock - Point 3

次に画面前方右方向から戦艦が3台出現するのでこの戦艦3台をまずロックする。この戦艦3台のうち2台は、

戦艦の弾封じが重要



右方向から戦艦が3台出現するのでこの戦艦にロック。



戦艦の上に重なりながら左方向に移動し左方向前方のミサイル砲台にロック。



ミサイル砲台にロックしたらレーザーを撃ち反対のミサイル砲台にロックし、



低空から上昇してくる戦艦機を右と左とロックして破壊する。

右方向から出現したのち、左方向に移動しながらレーザーを撃つてくるので、この戦艦2台に重なるようにして、戦艦にレーザーを撃たせないようにし、次に前方左右にミサイル砲台が2台



つ計4台が出現するので、左方向前方のミサイル砲台2台にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら右方向のミサイル砲台2台にロックしに行きレーザーをつなげる。

ミサイル砲台2台にロックしてレーザーをつなげたら、後方から戦闘機が4機上昇してくるが、この戦闘機までは、レーザーがつかないからで上昇してきた所をロックして連攻、レーザーで破壊しよう。

次にまた同じパターンで後方から3戦闘機が4機上昇してくるが、この戦闘機までは、レーザーがつかないからで上昇してきた所をロックして連攻、レーザーで破壊しよう。

ここでの注意点は画面前方右方向から出現する戦車3台にロックしに行く時に、ロックしに行くのが遅れると戦車にレーザーを撃たれるためロックしに行けなくなるので注意すること。

あと、ここから出現する戦車は、戦車の上空に自機を重ねておけば弾を撃たなくなるので覚えておこう。

## STAGE 7-F-area 16Lock - Point 4

この場所ではまず初め自機を画面後中央付近に移動させる。自機を移動させたら左方向からレーザーでの耐久力12発のロボットが出現するので、このロボットにロックできるだけロックする。

なぜ初めに自機を画面後中央付近に移動させるかというと、この場所がロボットに1番多くロックがしやすい場所になるからだ。

ロボットに何回かロックしたら前方に戦車が1台出現するのでロックする。前方の戦車にロックするとすぐロボットの通常弾を肩状に撃ってくる。これは2パターンあり左から右に肩状に通常弾を撃ってくるパターンと右から左に肩状に通常弾を撃ってくるパターンがある。これはロボットと自機の位置関係で左右どちらから通常弾を肩状に撃つかが決まるので、自分で調整することが出来る。

たとえば自機がロボットの右側にいる場合は、右から左に肩状に通常弾を撃てて、自機がロボットより左側にいる場合は左から右に肩状に通常弾を撃ててくる。

この法則を利用して、ロボットの左方向前方から出現する戦車3台までロックして、レーザーをつなげることが出来る。

具体的に説明すると左方向前方から

出現する3台の戦車にロックしに行くときにロボットの撃つ肩状の通常弾を右から左に撃たせれば、安全に左方向前方から出現する戦車3台にロックしに行くことができる。

### ロックパターン其の一 13ロックしてる場合



▼ ロボットと前方の戦車にロックし、



▼ ロボットが上昇してくる所にロックし、



▼ 前方の戦車1台にロックしてレーザーを撃つ。



▼ 自機をロボットの右側に移動させ、



▼ 肩状の通常弾を右→左に撃たせ、

前方から出現する戦車3台にロックして破壊する。

### ロックパターン其の二13ロックしてない場合



▼ ロボットと前方の戦車にロックし、



▼ 肩状の通常弾を右→左に撃たせレーザーを撃ち、



▼ 前方から出現する戦車3台のうち手前の戦車2台だけロックし、



▼ 自機を後方に移動させロボットを誘導しロボットの正面に回り込みロック。



▼ ロボットの右側を通り抜け、



左方向に残っている戦車にロックする。

では次にロボットと前方の戦車1台にロックしたらレーザーを撃つわけだが、ロボットと戦車をロックした時にロックした数が13ロックの場合は次に左方向前方から出現する戦車3台にロックしに行けば、全部で16ロックしたことになるので問題ない。

しかしロボットの前方の戦車をロックした時に13ロックしてない場合は、とりあえずレーザーを撃ってロボットの撃つ肩状の通常弾を右から左に撃たせて左方向前方から出現する戦車3台のうち、手前の2台の戦車にロックする。

手前の2台の戦車にロックしたら、自機をその場所から後方に移動させてロボットが後方にくるように誘導する。

ロボットを後方に誘導させたら、ロボットの正面に回り込み、足りない分のロックをかけ、ロボットの右側を通り前方に自機を移動させて、ロボットの撃つ肩状の通常弾を避けるながら左方向に残っている1台の戦車に16個目のロックをかけ、つなげて破壊するようにする。

ここを抜けたら前方に赤い戦車が1台と戦闘機が10機バラバラに突っ込

んでくるので、この場所は画面後方中央付近に自機を移動させ前方から突っ込んでくる戦闘機をショットで破壊しながら、戦闘機の撃つ通常弾を右へ少しずつ移動しながらかわしていく。

## STAGE 7-G-area 16Lock - Point 1

G-areaに入ると初め画面右方向からレーザーでの耐久力12発のロボットが、低空から上昇してきて、その前方にミサイル砲台が6台縦一列に並んでいる。

この場所はロボットが右方向から上昇して来る所を7ロックか8ロックして、上昇してきたら自機を左方向に移動させて、ロボットの撃つ通常弾を左方向に撃たせる。

ロボットの通常弾を左方向に撃たせたら右方向に自機を移動させロボットにショットを少し撃ち込む。(ロボットの耐久力をさげるため) そうしたら、レーザーを撃って、そのまますり前方のミサイル砲台5台にロックしに行き、レーザーをつなげるようにする。

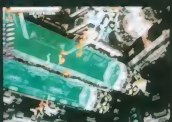
この時にそのままミサイル砲台にロ



## ロボットにショットを撃ちこむのが重要



▼ ロボットが上昇してくる所にロックし、



▼ 自機を左方向に移動させロボットの撃つ通常弾を左に撃たせ、



▼ 右方向に移動して通常弾を避けながらロボットに少しショットを撃ち込み、



▼ 右方向前方のミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげ破壊する。

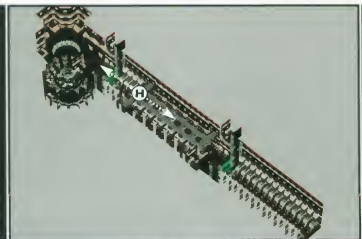
ックしに行っても全部で16ロックすることができないので、途中でロボットに何回かロックしてからミサイル砲台にロックしに行くようにする。

## STAGE 7 - H-area

H-areaに突入すると左右からレーザーでの耐久力12発のロボットが1機ずつ計2機出現するので右方向から出現するロボットをまず速攻で破壊する。

## STAGE 7-H-area

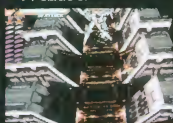
### 16Lock - Point 1



## 今度はロボットが消えそうになったら...



▼ ロボットが2機出現したら右側のロボットを破壊して、



▼ 左側のロボットにロックして自機を前方に移動させ、



▼ ロボットが後方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



▼ 右方向前方から出現する戦車3台のうち手前の2台にレーザーをつなげる

右方向から出現したロボットを破壊したら左方向から出現するロボットに12ロックする。そうしたら自機を画面前方右方向に移動させ12ロックしたロボットが画面後方に消えそうになったらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら前方左右から戦車が3台ずつ計6台の戦車が出るので、前方右方向から出現する戦車にロックしてレーザーをつなげる。

この時前方右方向から戦車が3台出現するが、じっさいにロックできるのは手前の2台の戦車だけなので、この2台の戦車をロックしてレーザーをつなげ破壊したらすぐに戦車の撃つレーザーを後方に移動して避けるようにする。そうしたら続いて、後方から戦艦機が8機上昇してきたのに、前方から突っ込んでくる。この戦艦機は左→右の順で出現して、突っ込んでくるので、左から突っ込んでくる戦艦機をショットで破壊しつつ右からくる戦艦機の撃つ通常弾を少しづつ前方へ移動して避けるようにする。

この戦艦機の撃つ通常弾を避けていると、続いて画面後方から戦艦機が5機出現するので、左方から突っ込んでくる戦艦機の撃つ通常弾を避けながら、後方から出現する戦艦機5機を左から右へとロックする。

## STAGE 7-H-area

### 16Lock - Point 2

後方から出現する戦艦機5機を左から右へとロックしたら、レーザーを撃ち、再び後方から出現する戦艦機3機をロックし、レーザーをつなげる。そして続いて左方向からレーザーの耐久力12発のロボットが出現し、加えて後方から戦艦機が3機出現するので、まずロボットに6ロックし、その後に戦艦機3機にロックし、レーザーをつ

なげて破壊するとちょうど全部で16ロックすることができる。

戦艦機をすべてレーザーで破壊するとロボットがすぐ自機に向かって扇状の通常弾を撃ってくるので、この通常弾を画面左方向で回避けたらすぐロボットを破壊するようにしよう。

このロボットを破壊するといよいよSTAGE 7のボス、スバルタカとの戦闘になる。

## がんばっても25,600pts.



▼ 後方から出現する戦艦機を左→右とロックしたらレーザーを撃ち、



▼ 続いて後方から出現する戦艦機3機を右→左とロックして、



▼ 左方向から出現するロボットに6ロックして、



▼ 左方向後方から出現する戦艦機3機にレーザーをつなげ破壊する。

## STAGE 7 - R-GRAY 2

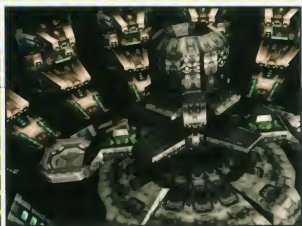
Stage Score: 3,500,000pts.

Enemy Destroyed 90%

Lock-On ShootDown 100%

Bonus Score: 450,000pts.





## STAGE 7 BOSS *Spartacus*

スパルタカス

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
砲台×2	1	青い戦車弾	30	3,000pts.
戦車×2	2	赤い戦車弾	1	—
レーザー砲台×2	3	加速レーザー	40	5,000pts.
誘導レーザー発射口×4	4	誘導レーザー（一斉射）	—	—
	5	誘導レーザー（時間差）	—	—
機雷放出口	6	機雷	3	—
クレイジービット	7	青レーザー弾	3	100pts.
本体	-	—	120	400,000pts.

### 攻撃パターン

#### 第1形態

1+2+4（+6）

#### 最終形態

1+3+5+7

#### 第2形態

→ YES → 3+5+7

砲台を2つ破壊

→ NO → 1+5+7



攻撃パターン：1  
青い戦車弾



攻撃パターン：2  
赤い戦車弾



攻撃パターン：3  
加速レーザー



攻撃パターン：4  
誘導レーザー（一斉射）



攻撃パターン：5  
誘導レーザー（時間差）



攻撃パターン：6  
機雷



攻撃パターン：7  
青レーザー弾

ステージ7のボスは、ジュダ・サブ・システムのひとつである「スパルタカス」。スパルタカスは、他のボスに比べて非常に攻撃が特殊で、攻撃パターンが各形態ごとの複合攻撃となっているため、非常にきつい攻撃が多い。

基本的に、スパルタカスの攻撃形態には大きく分けて3つの形態があって、それぞれを第1形態、第2形態ともとも攻撃の厳しい最終形態とに分けてやることができる。

### 第1形態

第1形態は1+2+4の3つの攻撃パターンを組み合わせた複合攻撃が基本となっていて、自機が特定のエリア内に入るとパターン6の機雷が加わる。

厳密には1+2の攻撃パターンが始まり、一定時間を経過するか砲台のいずれか一方を破壊すると、パターン4が加わってくる。また、この間はいつでもパターン6の機雷を放出してくる。

### ●パターン1

ボス本体の中央部に始めからある左右の砲台から、自機を狙うようにして青い弾を露状に二重にばらまいてくる。基本的には、これといった回避方法はないので自力で弾を見て避けていくしかない…。ちなみに、左右に2つある砲台の内いずれかを破壊した場合には、その時点からパターン4の誘導レーザーを撃ち始めてくる。仮に砲台を2つとも破壊した場合には、攻撃形態が第2形態へと移行していく。

### ●パターン2

ボス本体の中央部にある自走対空砲出現位置から、出現してきた戦車2台が自機を狙った赤い弾を連射してくる。この戦車の耐久力自体は、通常の戦車と同じ様にレーザー1発分となっていて、破壊することができる。ただし、得点は入らなくて0PTS.となっている。また、第1形態の間はレーザーで破壊しても一定時間おきに復活してくる。

### ●パターン3

ボス本体下部に4門ある誘導レーザー発射部から、誘導レーザー4発を自機をめぐって一斉に発射してくる。レーザー自体、他のステージのものと同じ色と違ってはいるが、基本的な性質は変わらない。ただし、ここまで来た時点で、ゲームのランク自体がすでにかなり高くなっているため、思った以上に誘導してくるので注意すること。

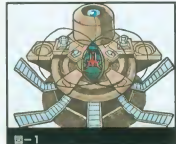
### ●パターン6

ボス本体をサイトでロックできる範



図(一)参照)に自機が侵入すると、ボス本体の下部後方にある、機雷放出口から機雷を大量に放出してくる。

この機雷、見た目は通常の機雷となら変わらないが、実は耐久力がレーザー3発分もあって異常なまでに硬い。したがって無理に破壊をするのではなく、基本的に厚風を画面横方向に移動して避けていった方がよい。



図一

## 第2形態

第2形態の基本となる攻撃パターンは1+5+7を組み合わせた複合攻撃がそれとなる。パターン2の戦車に関しては、第1形態から第2形態に移行した時点で破壊すると復活しなくなる。

また、砲台を2つとも破壊していた場合にはレーザー砲台が代わりに出現

してきて3+5+7の複合攻撃となる。

第2形態から最終形態へと移行する条件は、パターン3のレーザー砲台を2つとも破壊するか、パターン5の誘導レーザーが6セット(計12発)発射されるまでの時間を経過するか、あるいはボス本体の耐久力が一定値を下回ったかの3つがそれとなっている。



パターン1の砲台と同様の場所であれば、一応は弾射しをすることができる。

### ●パターン3

ハッチ内部に格納されていたレーザー砲台が出現してきて、自機を狙って黄色い加速するレーザーを撃ってくる。ただでさえ時間差で発射されてくる誘導レーザーを避けるのがきついに、このレーザー砲台まで出てきた日には...

よほど腕に自信のない人以外は間違っても出ない方が無難なパターン。●パターン5

パターン4と同じ様に誘導レーザー発射部から誘導レーザー1発ずつ計4発を2回1セットとして発射してくる。

パターン4と違い、時間差で1発ずつ誘導レーザーを撃ってくるために1発ずつちゃんと避けていく必要がある。



パターン4とは違い8発で1セットとなっているので注意すること。

### ●パターン7

ステージ5の後半で出現してきたクレイジービットの色違いが、パターン5の誘導レーザー1セットおきに1機ずつ画面上部から出現。同様の青いレーザー弾をランダムに連射してくる。

基本的な性質、耐久力はステージ5に出現してきた時と変わらず、ランダムに発射されるレーザー弾を回避するのは見ていく以外にない。また、最終形態ではいっぺんに3機ずつ出現する。

## R-GRAY1 ノーボンパターン

R-GRAY1のパターンは、まず開幕からボス本体をロックできる図一1の位置に自機を含ませておく。この場所、実は(パターン1)の砲台が撃ってくる弾と、パターン2の戦車が撃つ弾に対しての安全地帯となっている。



ボス本体をロックできるこのポイントがちょうど、安全地帯となっている。

この場所が判定発生と同時に集中ロックをボス本体にかけたいわけだが、安全地帯であると同時に機雷放出エリアでもあるため、ボス本体からパターン6の機雷が射出され始める。8回ロックして集中ロックができたら、砲台と戦車の弾風注意到横方向へ移動。機雷の弾風を回避しながら、集中ロックしておいたレーザーを発射してやる。

この機雷については、先ほども説明した通りに耐久力がレーザー3発分もあって非常に硬い。このため、大抵の場合は破壊する前に、自機との距離が近くなり爆発してしまい非常に危ない。そこで基本的には、機雷を破壊するのではなくレーザーを発射したらすぐに

### 集中ロックしたら移動!



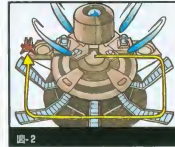
ボス本体に集中ロックをしていると、機雷が上昇してくるので...



砲台と戦車が撃ってくる弾に注意して、画面横方向に機雷を回避していく。

図2のようにして画面の外周を回るような軌道で機雷を回避してしまおう。

後は、機雷が画面後方へ移動したのを見計らってから、もう一度自機を安全地帯へと移動させる。後は、先ほどと同じようにしてボス本体に集中ロックをかけていき、同様に射出されてくる機雷を回避していくようにする。



図二

この回避パターン1を繰り返していると、4回目の集中ロックをしている最中に低空からパターン4の誘導レーザーが発射され始める。こうなったら、今度は誘導レーザーを引き付けながら前方に移動して回避。その後、機雷を避けるため画面横へと抜けてつつ、誘導レーザーを2セット1セットで大きく避けていく回避パターン2に切り替える。

回避パターン2に変えて、合計で6回目の集中ロックをかけている最中

## 最終形態

最終形態の攻撃パターンは1+3+5+7となり、残っているすべての砲台からの攻撃とパターン5の誘導レーザー。これに加えて、クレイジービットが大量に出現して来る。

こうなってしまう場合はすなわにボンバーを使うことをおすすめする...



パターン2の戦車も破壊していないと最終形態で弾を撃ってくる。

このステージ7ボスに関しては、パーツを破壊することよりも、次ステージに待ち構えているステージ8のラスボスにボンバーを持ち越すことを優先とした、ノーボンバーパターンを機体別に2種類を説明していくことにする。

## 集中ロックで終了!



集中ロックを合計で7回、通常のレーザーを8発撃ち込んでやれば...



きつい形態を出す前にノーボンバーでボスを倒すことができる。

に7回目の誘導レーザーが飛んで来るが、この時点ですでに機雷は一切出て来なくなってしまうので、前回の小さな移動だけで誘導レーザーを回避しながら、ボス本体に集中ロックをかけてレーザーを発射していく。

さて、6回目の集中ロックを発射し





PCBPN1 PCBPN2

て自機を安全地帯へと戻したら、今度は集中ロックをかけたまま、4回ずつロックして2回に分けて8発分のレーザーを撃ち込み、ボス本体に与えるダメージ量の微調整をして、7回目の集中ロックで破壊できるようにしていく。

R-GRAY 1であれば、集中ロックを7回とレーザー8発分のダメージでちょうどボス本体を破壊することができるので、後は集中ロックを1回するだけで第2形態と最終形態を見ずに、ノーボンバーで倒してしまえる。

ちなみに、このパターン4の場合はパターン4の誘導レーザー10回目まで第2形態へと移行するようになっている。



まずは、誘導レーザーを引はつてから前方に回避して、集中ロックをする。



本体に集中ロックをかけたら、回避パターン1と同様に回避する。



次に飛んで来る2回目の誘導レーザーは画面下部で横移動して避ける。



3回目の誘導レーザーは、画面サイドで上に移動して避けて安全地帯へ…

## R-GRAY 2 ノーボンバーパターン

R-GRAY 2のパターンは、開幕始まってすぐにボス本体の左右に設置されている、耐久力40の砲台を集中ロックなどで片側だけを破壊してしまう。この状態になると、パターン4の誘導レーザーがすぐに発射されるので、復活してくる戦車をできるだけレーザーで破壊しながら、残った砲台の弾と誘導レーザーをボスが第1形態から第2形態になるまで画面の下で左右に避けていく。

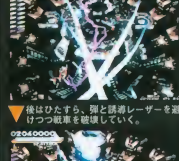
ボスが第2形態へと移行するのは始めに砲台を破壊するのにかかった時間にもよるが、開幕と同時に集中ロックで砲台を破壊した場合は大体13回目の誘導レーザーを回避した辺りで第1形態から第2形態へと移行する。形態が第2形態へと移行すると艦首と戦車が出て来なくなり、残った砲台も同時に弾を撃ってこなくなるので、これらを目安にしてボス本体に1回目の集中ロックを付けていくようにする。

さて、第2形態に移行するとそれまで1回づつ誘導レーザーを発射してい

## 開幕、砲台を集中ロック



まずは左右の砲台の内、いずれかを集中ロックで破壊しよう。



後はひたすら、弾と誘導レーザーを避けつつ戦車を破壊していく。



砲台が正面を向いて弾を撃つのをやめたら、ボス本体に集中ロックをする。

たパターン4が、今度は2回で1セットのパターン5に変化していく。この間はボス本体に集中ロックをあまり無理をせずにかけられるのは、誘導レーザー1セット後に出現してくるパターン7のクレイジービット退却後。

無理にショットでビットを破壊しなくても、一応は次の誘導レーザーが発射されるまでにかかりの時間があって、集中ロックはできるが、ビットをショットなどで破壊した方がより余裕をもっと安全にボス本体をロックできる。

さて、攻撃に注意しながら集中ロックをボス本体に計3回かけたら、今度



パターン5の誘導レーザー後に出て来るビットは、ショットで破壊していく。



ビットを破壊するが、逃がすかしたらすぐにボス本体を集中ロックしていく。

は普通にロックを5回だけかければレーザーを発射。R-GRAY 1のパターンと同様に、ボス本体へのダメージ調整をしておく。後はそれまでと同じ様にして、4回目の集中ロックをボス本体にかけてレーザーを発射してやれば、攻撃がきつい最終形態を出すにノーボンバーでボスを倒すことができる。

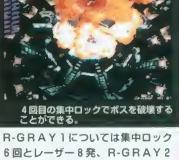
ただし、基本的に第2形態はパターン5の誘導レーザーを6セット撃つと、自動的に最終形態へと移行してしまうので、ロックをするチャンスは6回しかないことをお忘れなく…

以上が機体別のノーボンバーパターンだが、どちらのパターンに關してもいえることは、基本的には最終形態を出さないという点。このためには、ボス本体への撃ち込みを調整して最後の集中ロックで、ちょうどボス本体を破壊できるようにダメージ量を微調整してやる必要がある。撃ち込みの調整については、本文中で説明した通りで

## レーザー5発で調整



集中ロックを3回かけたら通常のレーザー5発で撃ち込み調整をして…



4回目の集中ロックでボスを破壊することできる。

R-GRAY 1については集中ロック6回とレーザー8発、R-GRAY 2に関しては集中ロック3回とレーザー5発で、それぞれちょうどあと1回の集中ロックをしてやるだけでボス本体を破壊することができる。

逆をいえば、これさえ知っていればどちらのパターンでも割と楽にボス本体を倒すことができる。しつこいようだが、間違っても集中ロックの回数を間違えたり撃ち込み調整忘れたりなどしないように…。でないと非常にきつい最終形態へと移行してしるし、結果としてノーボンバーを使われるのはめに陥ってしまう…。十分に集中ロックを撃ち込んだ回数には注意すること。



撃ち込み調整をしないと、どうやっても最終形態になってしまふ。

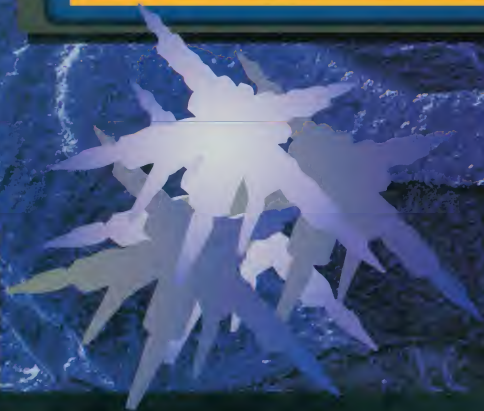
**STAGE 7 - R-GRAY 1**  
BOSS Score: 400,000pts.  
Total Score: 14,041,750pts.

**STAGE 7 - R-GRAY 2**  
BOSS Score: 403,000pts.  
Total Score: 23,400,250pts.



# STAGE 8

OPERATION RAYSTORM



STAGE 8

August 7, 2219  
JUDA CENTRAL  
SYSTEM  
SECILIA





# YGGDRASIL

ユグドラシル (第一形態)

ENEMY DATA

## ビット

攻撃方法／レーザー、誘導ミサイル  
高 度／低、同高度  
Lock On Laser 耐久力／7  
Score／500 pts.

空中を飛行し、プレイヤー機を狙って、直線レーザー、誘導ミサイルを发射します。



## シールド発生装置

Lock On Laser 耐久力／20  
Score／10,000 pts.

中心部はシールドを張っていて、ロックできなくなっています。  
周辺部は破壊することができます。



## 炸裂弾放出口

攻撃方法／炸裂弾  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／30  
炸裂弾／1  
Score／5,000 pts. (第2形態のみ破壊可能)

破裂して通常弾を发射する、炸裂弾を放出します。



## 誘導レーザー発射口

攻撃方法／誘導レーザー  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／7  
Score／3,000 pts.  
誘導レーザーを发射します。  
前部で4基あります。







## レーザーブレード発射口

攻撃方法／レーザーブレード弾  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／3  
Score／1,000 pts. (レーザーブレード弾)  
レーザーブレード弾を発射します。



## 誘導レーザー発射口

攻撃方法／誘導レーザー  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／30  
Score／3,000 pts.  
誘導レーザーを発射します。前部で4基あります。



## 光子魚雷発射口

攻撃方法／光子魚雷  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／30  
Score／0 pts.  
ハッチを開き、3本のレーザー眼をせり出し、そこから誘導レーザーを発射します。



## ユグドラシル (第二形態)



## サーチレーザー発射口

攻撃方法／サーチレーザー  
高 度／低高度  
Lock On Laser 耐久力／30  
Score／5,000 pts.  
サーチレーザー (残像レーザー) を発射します。4ヶ所あります。







### ユグドラシル (第三形態)



#### コア (中心部)

攻撃方法/巨大レーザー  
高 度/低高度  
Lock On Laser 耐久力/350  
Score/500,000 pts.  
巨大レーザーを発射します。



#### 拡散レーザー砲台

攻撃方法/小レーザー  
高 度/低高度  
Lock On Laser 耐久力/20  
Score/2,000 pts.  
コアの回りに付いている8門の砲台です。  
小レーザーを発射します。



#### 炸裂弾放出口

攻撃方法/炸裂弾  
高 度/低高度  
Lock On Laser 耐久力/30  
Score/5,000 pts. (第2形態のみ破壊可能)  
破裂して通常弾を発射する、炸裂弾を放出します。



セントラルシステム最深处に存在すると推測される制御体の名称。実際にそのシステムの中央に何が存在するのかわかりません。

Yggdrasil (世界樹) というコードネームのみが確認されている。



# 神音





## STAGE 8 BOSS (JUDA CENTRAL SYSTEM) Yggdrasil ユグドラシル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
ビット×2~4	1	小レーザー、誘導ミサイル	7	500pts
炸裂弾出口	2	炸裂弾	30	5,000pts
誘導レーザー発射口×4	3	加減レーザー	30	3,000pts
シールド発生装置×4	-	—	20	10,000pts
レーザーブレード発射口	-	レーザーブレード弾	—	—
	4	レーザーブレード	3	1,000pts
サーチレーザー発射口×4	5	サーチレーザー	30	5,000pts
拡散レーザー砲台×8	6	小レーザー	20	2,000pts
コア(中心部)	7	巨大レーザー	350	500,000pts

### 攻撃パターン

#### 第1形態

1→2→3→最初に戻る

#### 第2形態

4→5→3→最初に戻る

※第2形態では、3の攻撃に光子角雷が加わる。

#### 最終形態

6→2→1→7→最初に戻る

※第1形態で、2の炸裂弾出口をすでに破壊していても、最終形態でモデル弾攻撃は発生する。



攻撃パターン：1  
ビット



攻撃パターン：2  
炸裂弾



攻撃パターン：3  
誘導レーザー



攻撃パターン：4  
レーザーブレード弾



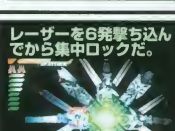
攻撃パターン：5  
サーチレーザー



攻撃パターン：6  
小レーザー



攻撃パターン：7  
巨大レーザー



攻撃パターン：7  
巨大レーザー

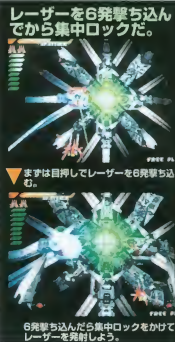
ステージ7のボスを倒すと、そのままラスボスとの戦いになる。ラスボスは手順よくパーツを壊していけば、そんなに苦戦はしないはずだ。

### 第1段階はシールド発生装置を狙え

第1段階は、シールド発生装置を2個破壊すれば形態が変わるので、速攻でシールド発生装置を壊してしまおう。シールド発生装置は、中心部の上下左右の計4ヶ所あるわけだが、ここで

狙うのは左右の2箇所だ。ラスボスステージが始まる前に、左のシールド発生装置があると思われる場所にサイトを合わせておき、ステージが始まると同時にロックをかけられるようにしておく。ラスボスが登場し、バリア発生装置にロックがかかるようになったら、まずレーザーを6発撃ち込もう。このとき、ロックをまとめて6回かけてレーザーを発射するのではなく、1発1発目押しして撃ち込んでいく。

レーザーを6発撃ち込んだら、今度はそのまま集中ロックをかけよう。集中ロックをかけ、レーザーを発射すれば、ここのシールド発生装置は破壊できるはずだ。左のシールド発生装置を破壊したら、すぐに右のシールド発生装置にロックをかけよう。実際には、破壊したのではなく左のシールド発生装置に集中ロックをかけたあと、右に移動しながらレーザーを発射するといひ。



レーザーを6発撃ち込んでから集中ロックだ。

まずは目押ししてレーザーを6発撃ち込む。

6発撃ち込んだら集中ロックをかけてレーザーを発射しよう。





右のシールド発生装置のところでまで移動したら、さっさと同じようにレーザーを6発撃ち込んでから集中ロックをしよう。

なお、このときにサイトを上のほうに合わせよう、他のパーツにもロックがかったらその場で気をつけよう。もし他のパーツにもロックがかったままになっているときは、最初の6発を撃ち込んでおくとさらにうまく位置を調整し、ちゃんと集中ロックできるよにしておこう。

## 余計な場所にロックをかけな!



右のバリア発生装置のところでまできたら、レーザーを6発撃ち込み、



余計な場所にロックがかからないように集中ロックをかけよう。

## ビットはボンバーで片づけてしまおう



ビットの攻撃をかわしながらボスのパーツに撃ち込み、



ビットの攻撃がキツくなってきたらボンバーを使おう。

さて、集中ロック後にレーザーを発射すると、シールド発生装置が壊れ第1段階は終了し、第2段階へ移行していく。ちょうどこのとき、画面の左右からビットが登場するのだが、こいつらの撃ってくるレーザーやホーミングミサイルをかわしつつ誘導レーザー発射口などのボスのパーツに撃ち込みにいこう。

ある程度ビットの攻撃をかわしたら、ボンバーを使い、ビットを破壊しよう。ビット破壊後は、再びボスのパーツに撃ち込みにいこう。ボンバーの効果は切れるころには、完全に第2段階になっているだろう。

もし、ここでボンバーが使えないようなときは、ビットが画面外に消えるまで、ビットのレーザーとホーミングミサイルをよけるのに専念しよう。ちなみに、7ボスでやられている場合は、ランクが落ちているので、ここで出てくるビットは3機になるぞ。



ビットの攻撃はちょっとずつ横に動いてかわそう。

第1段階は、この他に炸裂弾とホーミングレーザーによる攻撃があるのだが、ここで紹介したパターンを使えば、まず見ることはないだろう。しかし、万が一のときのために対処法を説明しておこう。

まず炸裂弾なのだが、これには2種類あり3way弾と5way弾を撃ってくるやつがいる。炸裂弾がどちらのものかは色によって見分けることができる。緑色のやつが3way弾を撃ってくるやつで、紫色のやつが5way弾を撃ってくるやつだ。

3way弾は弾の間でよけてもいいのだが、5way弾は必ず弾の外側をよけるようにしよう。

ちなみに、どちらがくるかはランダムなので、運が悪いと紫色の炸裂弾ばかりくることもある。

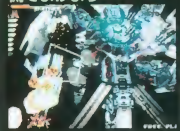
炸裂弾をよけるときは、一定方向にちょっとずつ移動してかわしていくといい。ただ、実際にはビットの撃ってくるレーザーやホーミングミサイルがあるため、結構つらいよになる。

ビットの攻撃も炸裂弾と一緒に一定方向にやってくるしそれならなんと

かなるのだが、たまにホーミングミサイルが自機の真横から飛んできて逃げ道がなくなってしまうことがある。このようなときは、自機を少し上に動かしてホーミングミサイルを少し上に誘導してショットで破壊しよう。

この炸裂弾のよけて一息をつけたのは、炸裂弾をよける前に反対側の画面端にいてしまうとかなり苦しい展開になってしまうということだ。

## 5WAY弾は必ず弾の外側でよけよう



画面の端からちょっとずつ動いて反対側の画面端に移動していく。



3WAY弾は弾の間でよけてもいい。



ビットの撃つホーミングミサイルはできるだけショットで破壊しよう。

こうならないために、できるだけ少ずつ移動していく。

炸裂弾が飛んでこなくなり、ビットが画面外に逃げていくと、今度はホーミングレーザー発射口よりホーミングレーザーが発射される。

このホーミングレーザーはかなりしつこく自機を追いかけってくるので、1度かわしたらからといって安心しないようにしよう。

もしも、これらの攻撃をかわす自信があるなら、第1段階でできるだけねばってボスのパーツを破壊しておくといいだろう。

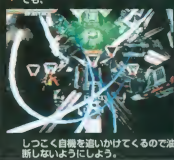
でも、ボスのパーツは第2段階でも破壊できるので、第1段階でむりにね

ばる必要はないだろう。

## このホーミングレーザーはしつこいぞ。



ホーミングレーザーをかわしたと思って、



しつこく自機を追いかけってくるので油断しないようにしよう。

## 第2段階ではできるだけパーツを破壊しよう

第2段階は、サチレーザー発射口を2個以上破壊するが、中心部に一定のダメージを与える。もしくはタイマーで第3段階へと移行するのだが、ここはタイマーで形態を変化させる。その理由としては、まず1つに第3段階でボンバーを使うようにするため、ボスのパーツにレーザーを撃ち込んでゲージを稼ぐというのがある。クリアを重視するなら、ゲージがたまったサチレーザー発射口を2個壊して第3段階へ移行させてしまおう。

もう1つの理由には、この第2段階でサチレーザー発射口以外のパーツを破壊しておきたい、というのがある。特に中心部のまわりにある炸裂弾発射口は、第2段階がおわるまでと自滅してしまうので必ず破壊してはならない。さて、それでは早速第2段階のパターンを説明していこう。

第2段階になるとサチレーザーブレード弾発射口よりレーザーブレード弾が発射されるので、発射されることを狙ってレーザーを撃ち込もう。レーザーブレード弾が自機と同高度まで上昇してきたら、自機を画面の左上へ移動させ、そこから少ずつ下へ右へ動いてレーザーブレード弾をよけていこう。レーザーブレード弾をよけているときもショットとレーザーを撃ち込み、1発でも多くレーザーブレード弾を破壊しよう。



ちなみに、レーザーブレード弾は全部で6発発射されるのだが、積極的に壊しにいけば5発は破壊できるぞ。

しかし、このレーザーブレード弾がくるときは、ボスのパーツに撃ち込むチャンスなので、ある程度ボスのパーツを壊すまでは、レーザーブレード弾よりもボスのパーツを優先して撃ち込もう。

## まずはレーザーブレード弾よりボスのパーツだ



ある程度この位置でレーザーブレード弾に撃ち込んだら、



このあたりでボスのパーツに撃ち込みながらレーザーブレード弾がくるのを待つ。



レーザーブレード弾がきたら、少しずつ下へと動いてはけいていく。

次に、サーチレーザー発射口からサーチレーザーによる攻撃がくる。ちなみに、サーチレーザー発射口は、緑色の四角いパーツだ。さっさと説明したが、このパーツは破壊しないようにしよう。

さて、このサーチレーザーなのだが、まずサーチレーザー発射口より赤い光線が発射され(この光線自体には攻撃判定はない)、その光線の先端をレーザーがサーチするようになっている。

この攻撃をかわすには、基本的に画面いっぱいを使ってまわるような感じでよい。サーチレーザーがサーチする方向をかえるたびに、自機のような方向もかえていけばうまくいけるはずだ。

サーチレーザーがサーチする方向をかえるのは、音で確認することができる。

なお、このサーチレーザーをよけているときに、ある程度ボスのパーツにロックがかかると思うので、ちゃんとレーザーを発射し、ボスのパーツにダメージを与えておこう。

サーチレーザーによる攻撃がかわったら、自機が画面右にいれば画面右上へ、画面左にいれば画面左上へすぐに移動しよう。

サーチレーザーの攻撃が終わると、すぐにホーミングレーザー発射口からのホーミングレーザーと、光子魚雷発

## サーチレーザーは回るようにしてよけよう



赤い光線が自機をサーチし、



サーチレーザーが赤い光線がサーチしたところにとんでくる。



ボスを回るようにしてサーチレーザーをよけ、



よけたら画面の左上か右上に移動しよう。

射口からの光子魚雷による複合攻撃がくる。

ホーミングレーザー発射口は中心部に近い緑色の丸いパーツ、光子魚雷発射口は中心部から一番遠い四角いパーツだ。ちなみに、光子魚雷発射口は破壊不能だが、ホーミングレーザー発射口をすべて破壊すると、光子魚雷も飛んでこなくなる。

さて、この攻撃のかわしかたなのだが、この攻撃をかわすにはよく始める場所がすごく重要だ。そのよけ始める場所は、画面の右上か左上のどちらかだ。これ以外の場所はダメだ。ささほど画面の右上か左上に移動しようといったのは、このためである。

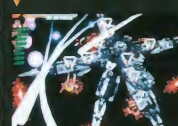
画面の右上か左上に移動したところに、光子魚雷が自機めがけてどんどん上昇してくるので、少しずつ下に移動して光子魚雷をかわしていく。

しばらくすると、ホーミングレーザー発射口から発射されたホーミングレーザーが画面左上から飛んできるので、ある程度ホーミングレーザーを引きつけ、一気に反対側の端のほうに移動してかわそう。

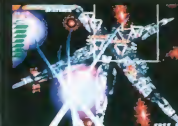
## ホーミングレーザーは引きつけてかわそう



この位置から、



下に移動しながらホーミングレーザーをかわし、



あとは一気に横に動いて光子魚雷をかわそう。

この反対側の端へ移動するときには、真横に移動するよりも、少し斜め上に移動したほうがいい。真横に移動してしまうと、光子魚雷をかわしきれず爆風に巻き込まれてしまう。

これで第2段階の攻撃は1ループとなる。あとは第3段階になる前にどれだけボスのパーツを壊すことができるかだ。

ボスのパーツを壊す手順を書いておくと、まずホーミングレーザー発射口から壊しにかかる。このパーツを最初に狙うのは、このパーツからの攻撃自体がキツく、他のパーツを壊すのに時間がかかってしまうのが主な理由だ。このパーツを早く壊すことができれば、このさきの展開がかなり楽になるぞ。

ホーミングレーザー発射口の次に狙うのは、炸裂弾の発射口だ。これは、第3段階になると自爆してしまうため必ず破壊しよう。

## 炸裂弾発射口も忘れずに破壊しよう



まずは、このホーミングレーザー発射口から壊しにかかる。



次に優先するのがこの炸裂弾発射口だ。

第2段階では、ホーミングレーザー発射口と炸裂弾の発射口をすべて壊すことができるば十分だろう。

ホーミングレーザー発射口と炸裂弾の発射口をすべて壊してもタイマーで第3段階にならないときは、サーチレーザー発射口を破壊しにいくといい。ただし、破壊するのは1箇所だけだ。

あとは、タイマーが第3段階になるまで、ボスの出してくるレーザーブレード弾で壊そう。レーザーブレード弾は無理に全弾破壊しようとするとなかなか危険なので、あまり攻めすぎないようしよう。全6発のうち5発も壊せば十分だろう。





レーザーブレード弾は5発も撃てば十分だ。

タイマーでボスが第3段階へ移行し始めたら、ボスが完全に第3段階になるまでサーチレーザー発射口にレーザーを撃ち込み、できるだけダメージを与えておこう。この撃ち込むときは集中ロックを使ってもあまり効率がよくないので、1発ずつ押押ししてレーザーを発射していこう。



このときもハッチに撃ち込むのを忘れよう。

## 第3段階はレーザー砲を壊すことに専念しよう

この第3段階でようやくボスを倒せるようになるのだが、ボスを倒すには2つの方法がある。

一つは、正直にボスの中心部を破壊する方法。この方法は正法ではあるが、この中心部はかなり耐久力があるためかなりの時間がかかってしまう。

もう一つは、ボスの中心部のまわりにあるレーザー砲をすべて破壊する方法。こちらの方法は、レーザー砲の点数+ボス本体の点数が入るため、中心部を破壊して倒すよりもかぜる。その上、レーザー砲は数が多いとはいえず、中心部に比べると耐久力がかなり低いので楽に倒すことができる。

そんなんで、ここでは後者の方法での倒し方を説明していくぞ。

まず、視点が変わっている最中は、中心部のほうは無視しておき、ボスの残っているパーツ（サーチレーザー発射口）を撃ちこい。撃ち込むときは、集中ロックをかけてもあまり効果がないので（目標が動いているため爆風が当たらないため）、1発1発目押しして撃ち込んでいこう。

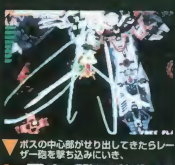


基本ロックは使わずに目押しでレーザーを撃ち込む。

しばらくすると、中心部のまわりのハッチが開き、中心部がせり出してくるので、すぐに撃ち込みにいけるように自機を中心部正面へと移動させよう。

ここでは、レーザー砲による攻撃があるのだが、すぐには攻撃してこないで、レーザー砲にロックがかけられる距離まで近づき、レーザーとショットを撃ち込もう。ここで狙うのは、あくまでもレーザー砲だけなので、中心部に撃ち込む必要はまったくないぞ。レーザー砲が攻撃をしてくるようになったら、すぐにポンパーを使ってみよう。ポンパーを使ったあとは、レーザー砲にさらに接近して撃ち込むを

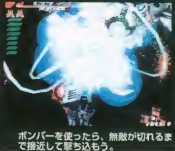
## 狙いはレーザー砲のみ！



▼ボスの中心部がせり出してきたらレーザー砲を撃ち込みにいこ。



▼レーザー砲が攻撃してきたらポンパーを使おう。



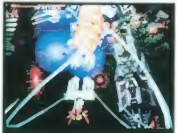
ポンパーを使ったら、無敵が切れるまで接近して撃ち込もう。

続けよう。ポンパーを使うときに、使うタイミングが遅く、レーザー砲のレーザーをくらってやられる、なんてことのないようにしよう。レーザー砲は、攻撃するときに光るので、レーザー砲によく注目しておくといえよう。レーザー砲が光った瞬間にポンパーを使えば、さきほどのような死にはしないはずだ。それから、レーザー砲は、中心部の横にきたときだけ攻撃する、ということを知っておこう。



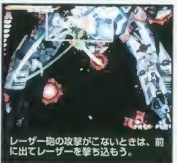
レーザー砲が攻撃するのは、ボスの横にきたときだけだ。

さて、ポンパーの効果も切れそうになったら、一度自機を安全なところまで退避せよ。具体的な位置をいえば、ボス正面、画面一番下のラインがいい。この位置までさがれば、レーザー砲の攻撃をかわしやすいので、レーザー砲に安全に撃ち込むことができる。



ポンパーの無敵時間が切れそうになったら、この位置までさがろう。

なお、ポンパーを使ったことにより、何個かレーザー砲が壊れているはずなので、その壊れた箇所がボスの両サイドにきたときは、前にでてロックをかけたとしても大丈夫だぞ。レーザーはショットに比べて威力が高いのがなり効率よくレーザー砲を壊せるだろう。



レーザー砲の攻撃がこないときは、前に出てレーザーを撃ち込もう。

しばらくすると、中心部が引っこみので、一気に前にでてレーザー砲を撃ち込みにいこう。中心部が引っこみ始めれば、レーザー砲の攻撃はなくなるので、安心して撃ち込めるはずだ。ハッチが閉まるギリギリまでレーザー砲に撃ち込んでやろう。

ハッチが閉じるまでに、レーザー砲の半分を破壊できていれば、いい感じだぞ。



中心部が引っ込み始めたら、一気に前に出て撃ち込みにいこう。

ハッチが完全に閉じてしまえばレーザー砲に攻撃できなくなったら、すぐに自機を画面左上へ移動させよう。

自機が左上まで移動した頃に、炸裂弾発射口より炸裂弾が発射される。この炸裂弾は、第一段階のところで説明したように2種類あるのだが、ここではどちらのほうかきても弾の外側をよけるようにしよう。

このとき、常に弾の外側、ギリギリの位置でよけるようにしよう。ただし、ギリギリというのを意識しすぎて、弾に当たらないように注意しよう。ここで大きく動いてかわしてしまうと、あとあと困ることになってしまう。

とりあえず、画面左下までバーをちょっとずつ下にいれて弾をかわしていこう。

さて、画面左下まで弾をかわしたら、今度は右に移動しながら炸裂弾をかわしていこう。もちろんここでも常に弾の外側、ギリギリのところをよけるようにしよう。

このまま右に移動していき、ボス中心部の正面あたりまできたら、炸裂弾が発射されているところにも目を配ろう（もちろん弾をよけるながら）。

画面の半分を過ぎたあとに、発射されてくる炸裂弾に紫色のやつが少なくなったら「ここがチャンス！」とばかりに切り返しを試みよう。切り返すときは、1度大きく右に動いてから3WAYの間をよけていくといいぞ。切り返すときに3WAYの間をよけたあとは、左に移動しながら再び弾の外側をよけよう。

なお、この切り返しをこなそうときに、炸裂弾が発射されているところに近づいて、炸裂弾をレーザーで破壊し



### 炸裂弾はちょっとずつ動いてかわそう



▼この位置から、



▼ちょっとずつ下に動いて弾の外側をよけていけ...



下までいったら、今度は右に動いていこう。

つつくり返すという方法もある。この方法は成功すれば楽に切り返すことができるのだが、失敗してしまうと、この後弾に追いつめられやられてしまう可能性が高い。

特にR-GRAY 1はレーザーの着弾までが遅いため、炸裂弾が炸裂する前に破壊できる弾が多く安定しにくい。

もし、この方法を使うなら、発射口から発射されたばかりの炸裂弾を狙ってロックをかけよう。このとき、レーザーは連射しておこう。ただし、速く連射すると弾が弾きをおこすので注意すること。

あとは、炸裂弾を破壊したことで、画面内の弾が少なくなったのをみからせて、画面左へ切り返していけばいい。

どちらのやりかたも確実な方法とはいえず、結構運がからんでくるので、自分のやりやすい方法で切り返すといいだろう。

ただ、コツさえつかめば後者の切り返しかたのほうが多少は安定するかもしれない。

ちなみに、ここで切り返さなくても、

### 切り返ししかたその1



▼一直大きく右に動いてから、



弾の間をよけて切り返していく。

炸裂弾をよけることも、できなくはないのだが、その場合は常に自機に弾をかすめるような感じで炸裂弾をよけてはならないのでかなりキツイ。仮に炸裂弾をよけたとしても、画面右上でビットの体当たりをくらう可能性があるため、できれば途中で切り返したいところである。

しかし、運が悪いと切り返すチャンスがないときもあるため、そのときは仕方がないので、画面右下までいったら上に移動しながら炸裂弾をよけていこう。画面右上まで移動してもまだ炸

### 切り返ししかたその2



▼前にでて発射されてくる炸裂弾を撃ちにけ。



炸裂弾をいくつか破壊したら左に切り返していこう。

裂弾がくるようなら、強引に下に切り返してみよう。うまくいけば弾をかわすことができるぞ。

切り返すのに成功したときは、画面の左下からちょっと上に移動したあたりで炸裂弾がこなくなる。

炸裂弾がこなくなると、画面の左右からビットがでてくるので、ビットの撃ってくるレーザーとホーミングミサイルを右にちょっとずつ動いてかわしていこう。画面右端までいってもビットが引き上げる様子が見えれば、左のほうに切り返してよけよう。

このビットがでてきているときに、中心部がレーザーを撃つためのタメ動作を行っているのだが、ビットがいる間はレーザーを撃てないので安心しよう。

### ビットの攻撃はちょっとずつ横に動いてかわそう



▼画面の端から、



反対側の端へよけていく。

ビットが画面外に引き上げてからしばらくすると、中心部がレーザーを撃ってくるので、画面の右上か左上のどちらか近いほうに移動しよう。中心部のレーザーは、画面の右上と左上には届かないのだ。



ビットが完全に画面外へ引き上げたなら安全に入ろう。

これでボスの攻撃は1ループしたこ

とになり、最初の攻撃に返る。

クリアを重視するなら、中心部のまわりのハッチが開いたときに、残っているレーザー砲をすべて破壊してボスを倒してしまおうといだろう。

### あとは残ったレーザー砲を壊すだけだ



▼レーザー砲をすべて破壊すれば、



ボスを倒すことができるぞ。

少しでも点数を稼ぎたいなら、レーザー砲を1つだけ残しておき、残っているサーチレーザー発射口を破壊していくといだろう。しかし、これをやってみよう、再びあの炸裂弾をよけてはならないため、それなりの覚悟が必要だ。残機があるのなら、破壊しに行ってもいいが、ラスト1機ならやめたいほうがいいだろう。

ちなみに、2ループ目以降は、ボスの攻撃の周期が早くなるので、数が少ないとはいえずレーザー砲に撃ち込みに行くときにやられないように気を付けよう。

ラスボスの最大のポイントは、なんといっても第3段階の炸裂弾がよけられるかどうかだろう。はつきりしてこれ以外に死ぬ要素はないといいたいだろう。

ラスボスまでノーミスもしくは1ミスでできれば、炸裂弾でやられても大丈夫なので(ちょっと消極的な考え方だが)、クリアはもらったようなものだ。とはいえ、くれぐれも油断は禁物だぞ。

**STAGE 8 - R-GRAY 1**  
Boss Score: 600,000pts.  
Total Score: 14,641,750pts.





## STAGE 8 BOSS (JUDA CENTRAL SYSTEM) Yggdrasil ユグドラシル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
ビット×2~4	1	小レーザー、誘導ミサイル	7	500pts
炸裂弾放出口	2	炸裂弾	30	5,000pts.
誘導レーザー発射口×4	3	加速レーザー	30	3,000pts
シールド発生装置×4	-	—	20	10,000pts
レーザーブレード発射口	-	レーザーブレード弾	—	—
	4	レーザーブレード弾	3	1,000pts
サーチレーザー発射口×4	5	サーチレーザー	30	5,000pts
拡散レーザー砲台×8	6	小レーザー	20	2,000pts
コア(中心部)	7	巨大レーザー	350	500,000pts

### 攻撃パターン

#### 第1形態

1→2→3→最初に戻る

#### 第2形態

4→5→3→最初に戻る

#### 最終形態

6→2→1→7→最初に戻る

※第1形態で、2の炸裂弾放出口をすでに破壊していても、最終形態でモデル弾攻撃は発生する。



攻撃パターン：1  
ビット



攻撃パターン：2  
炸裂弾



攻撃パターン：3  
誘導レーザー



攻撃パターン：4  
レーザーブレード弾



攻撃パターン：5  
サーチレーザー



攻撃パターン：6  
小レーザー



攻撃パターン：7  
巨大レーザー

### 基本的な避けかたについて「第1形態」

#### 攻撃パターン1

##### ビット

6ボスの横についているビットとほとんど同じビットが2機~4機出現する。違うところは、耐久力。6ボスのビットはレーザーで40発となっているが、ここでのビットは7発で破壊することができる。ショットも当たるとすぐ破壊することができる。

出現する機数の差は、ランクが高いか低いかであり、自機が死ぬとその分ランクが下がり、出現ビット数を2機にすることができる。しかし、ほんの数分でランクが上がってしまい、3機、4機と元に戻ってしまう。単なる気休めでしかないだろう。

攻撃形態のほうは、小レーザーと誘導ミサイルの2通りで、ほぼ同時に攻撃してくる。だが、攻撃の小さな区切り目が1回あり、2回で1セットとなっている。1セットが終わったときの区

切り目は結構余裕ができて、基本的にその区切り目が切り返しポイントとなるので覚えておいてほしい。

#### 攻撃パターン2

##### 炸裂弾

炸裂弾放出口は計4か所あるが、第1形態ではシールド発生装置に阻まれ、下の2つしか当てることができない。放出口からは2種類の炸裂弾が発射され、緑色は3WAY、紫色は5WAYの攻撃をしてくる。ランクが高いとビット×4に炸裂弾がプラスされる

ため、これもまたかなりきつい攻撃だ。なお、放出口の耐久力はレーザーのみで30発と意外に堅めになっている。真面目に闘うならば早目に破壊して、この攻撃を避けたほうがいいだろう。

#### 攻撃パターン3

##### 誘導レーザー

ボスの各足部分根元の一番近く(順番的には砲台、炸裂弾の次になる)にある丸く、中央が緑色になっているのが誘導レーザー発射口。そこから青白いレーザーが発射され、自機に向かってホーミングしてくる。

誘導レーザーは、ランクの上がり具合でかなりホーミングの仕方が異なり、ランクが高いと1回転するほど自機に誘導する場合もある。

だが、基本的には横に移動しっぱなしなら死ぬことはない。誘導レーザーは必ず2回発射されるので、発射される予備動作があったら、あらかじめ画面端によって、レーザーを避けるとい



## 第1形態 楽して抜けるか? 胸を見せるか?

8ボス第1形態の抜けかたは2通り存在する。1つは、シールド発生装置を2つ破壊して形態を変えてしまうもの。2つ目は、時間によって変化させること。つまり、ボスの自爆待ちだ。

では、1つ目のパターンを紹介していく。



8面開始時、まずシールド発生装置に集中ロックする。場所は4つある内の下以外がいろいろ。もし、下のシールド発生装置を破壊してしまうと、もう1つの発生装置を破壊するときに画面上部へ向かなくてはならないので、比較的つらくなってしまうからだ。なお、シールド発生装置は集中ロック1回で破壊することができるので、焦らず確実にやること。

シールド発生装置を1つ破壊したところ、攻撃パターン1のビットが出現する。

これは、説明した通りランクが高いと必ず4機まで出現する。ビットが出現したら、無理にシールド装置にロックせず、画面左から右に移動してビットの弾を避ける準備を整えよう。

準備が整ったら、レーザーと誘導ミサイルの混合攻撃を小さくめに移動しつつ、画面いっぱい使って逆方向に移動する。このとき下のシールド発生装置にロックして、あらかじめダメージを与えておくのがポイントになる。で、画面端のほうへ移動したところ、そこで度初め小さな区切り目ができるはずだ。

ここで、第1形態を早く抜きたいときは、レーザーを使い、シールド発生装置破壊に専念する。ここでボンバーを使っておけば、下のシールド発生装置を破壊できるうえ、ビットも度画面外へ逃げていく。さらに、これは作戦強さ出口からの攻撃になり、それも回避できるため、かなり安全なパターンになる。これが楽して抜けるパターン1だ。

## 安全第一ボンバーパターン



第1形態を楽に抜けるなら、ビットの攻撃を左側のほうから小銃で避けて...



ビットの攻撃が止んだときにボンバーだ。これシールド発生装置2目を破壊できるぞ。

さて、2つ目のパターン「胸を見せるか?」だが、まずはビットの攻撃をこの区切り目で切り返すのを完璧に行わなくてはならない。

で、切り返したあとは、移動してきたとき今度は逆の手順で、同じように画面いっぱい使って逆方向に移動。ここで、移動するときの弾として1つ、

切り返しが上手くでき、移動している途中、今度は炸裂弾放出口から炸裂弾が発射されるので、放出口にロックできるくらいの高さまで上がり、炸裂弾をロックしつつ移動する。

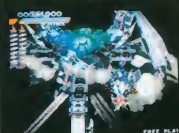
さて、この手順でビットの攻撃を2回避け、画面端のほうへいくと炸裂弾による攻撃がくるが、これは先程説明した通り、移動中に炸裂弾を破壊しておくとなりに楽になる。炸裂弾の基本的な抜けかたは、今までと同じように画面端からゆっくりと、逆の画面端に移動していけば問題ない。

炸裂弾をだいたい回避したところ、今度は攻撃パターン3の青白い誘導レーザーが4本2セットの攻撃になる。

これも基本的には、画面端にいったころにくる攻撃なので、切り返して横に移動するだけでOKだ。これがざっとした第1形態の攻撃パターンである、クリアの仕掛けでもある。どちらかというと、慣れない内は1目目に説明したボンバーパターンがお薦めだ。でも、次に説明する第2形態のパターンでよくとも苦しくなる。第1形態で、できる左側にする一番重要な注意点は、画面を左に切り返すときに必ず誘導レーザー発射口にロックしてダメ

ージを与えておくことだ。覚えておいてくれ。

## 切り返しが重要だ!



第1形態でボンバーを使わない場合は、ビットの攻撃が止んだところで切り返し...



画面端へと移動していく。で、ドムモデル弾が出現しはじめるので...



再びのくわくく移動すれば避けることもできる。このあと、誘導レーザーが飛んでくるが、これも画面左方向に逃げるには問題ない。

## 基本的な抜けかたについて【第2形態】

### 攻撃パターン4

#### レーザーブレード弾

第2形態はじめの攻撃になるのが、レーザーブレード弾。レーザーブレード弾発射口というものは存在するが、基本的に「破壊することはできない」というのを覚えておいてほしい。

レーザーブレード弾弾体は、ランクに関係なく全部で6個出現する。攻撃形態は、長い棒がグルグルと回転し、自機めがけて突っ込んでくる感じだ。いわゆる障害物のようなものになっている。耐久力がレーザー3発分なので、早目に破壊して次の行動に移ったほうがいいだろう。

ちなみに、発射口は破壊できないので得点も入らないが、レーザーブレード弾1,000pts入るので、意外に稼ぐことができる。

#### 攻撃パターン5

##### サーチレーザー

ボスの各足部分についている4つの四角い砲台が、サーチレーザー発射口になる。サーチレーザー自体の攻撃は、発射口から同高度までが赤いレーザーになり、それによってサーチされている。同高度部分(青いレーザー)のレーザー以外は当たり判定がなく、基本的に動いていなくともサーチされてしまい、撃破される。そうして避けるというだろう。



サーチレーザー発射口を1つ破壊すると、その分レーザーの数も減り、3つになる。

なお、発射口の耐久力は30発。1つ破壊するとその分レーザーの数も減り、2つ破壊するとその分レーザーの数も減り、2つ破壊することによって第3形態に移行することができる。

### 攻撃パターン3

#### 誘導レーザー+光子魚雷

第1形態のときと同じ、青白いレーザーの攻撃が再びくる。第1形態のときと違うのは、誘導レーザーに光子魚雷がプラスされた混合攻撃になり、混合攻撃になる光子魚雷はランクが高いと激しくなる。

基本的に誘導レーザーの数は、4本2セットに第1形態のときと変わらないが、光子魚雷はランクが高ければ数が増え、これもまた2セットの攻撃になる。



誘導レーザー発射口を3つ破壊して光子魚雷は飛んでくる。全部破壊しないとダメだ。

光子魚雷の発射口は存在しなく、破壊不能であるが、誘導レーザー発射口をすべて破壊することによって、光子魚雷の攻撃を止めることができる。つまり、誘導レーザー発射口は光子魚雷もかかっている、2つでの攻撃に破壊する。誘導レーザー発射口を破壊するということは、光子魚雷の発射口も破壊しているということになるのだ。だが、誘導レーザー発射口を3つ破





壊しても、光子魚雷の数は変わらないので、注意しろ。

## 第2形態 光子魚雷を手く誘導するのが重要だ！

まず、第1形態でボンバーを使ったが使えなかったから、第2形態の敵しさが異なる。第1形態の説明通りでボンバーを使い、形態を変えたら、丁度ビッがない状態で形態が変わり、楽ではある。このとき、レーザーブレード弾が飛んでくるまで時間があるので、誘導レーザー発射口をロックして、破壊に専念する。ここで誘導レーザー発射口を2つ以上破壊できればいいことなし。

そうすることによって、第2形態攻撃パターン3の説明通り、誘導レーザー発射口を早く全部破壊することができ、光子魚雷の攻撃をカットすることができののだ。

では、はじめから動きを説明していこう。

## モノには順序がある



第2形態が始まったら画面上部でレーザーブレード弾破壊に専念する。



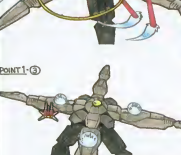
で、5~6個破壊したら、誘導レーザー発射口をロックして打ち撃ちまくる。



形態が変わったら、レーザーブレード弾が発射されるまで極力誘導レ

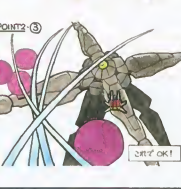
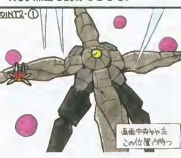
ー発射口にロックしてダメージを与える(理想は破壊)。で、レーザーブレード弾が飛んできたら、6個すべて破壊する。レーザーブレード弾は、自機に向かって飛んできると、無理に誘導レーザー発射口をロックしてというとおし潰される場合があるので注意。

次にサチレーザー攻撃となるが、この攻撃に移るときも多少時間があるので、誘導レーザー発射口をロックするようにしておく。サチレーザーがきたら、画面中央やや左を回転する感じで避ける。基本的にサチレーザーは直線上でしか動かないので、円を描くように回れば死ぬことはないだろう。覚えておくように。



サチレーザーの攻撃は、自機に当たれば6~7回サチし、このターンの最後が終わるときに、誘導レーザー発射口がレーザーを発射する予備動作がある。これが見えたら、画面左端(右でも良いが左のほうがオススメ)上部に移動する。で、誘導レーザーと同時に光子魚雷が飛んできたら、徐々に下がって、誘導レーザーが画面内に入り、誘導レーザーを引き付けてから

一気に逆の画面上部へ斜めに逃げよう。この動きで、混合攻撃を一応ぎりぎり回避することができる。だが、注意点が1つあり、はじめのサチレーザーを避けて画面端に移動するとき、ちょっとしたミスで光子魚雷の誘導が失敗し、死んでしまうことがある。あらかじめ左よりでサチレーザーを避け、誘導レーザーの準備をしておくとうまく光子魚雷も誘導できるぞ。



とまあ、これが第2形態の攻撃で、誘導レーザー+光子魚雷攻撃が終わると、はじめのレーザーブレード弾に段階に戻るわけだ。基本的に第2形態で気を付けなくてはいけない場面というのは、最後の誘導レーザー+光子魚雷のとき。これさえ回避できれば問題はなくなる。

なお、誘導レーザー+光子魚雷を1回避れば誘導レーザー発射口をすべて破壊することができ、この攻撃をカットすることができる。

できれば、第1形態のときのほうが弾を避けやすいのでボンバーを使わず、第2形態の誘導レーザー+光子魚雷でボンバーを使い、早目に誘導レーザー

発射口をすべて破壊し、攻撃をカットしようが楽だぞ。

ボンバーを使い、誘導レーザー発射口を破壊したら第3形態のために弱點やサチレーザー発射口、炸裂弾放出口にロックして、ボンバーゲージを溜めるようにしよう。

## 攻撃パターンをカットしろ！！



で、第3形態に備えボス中央にロックしてボンバーゲージを溜めよう。

基本的に第2形態は自衛待ちをし、くたくも形態が変わってしまうサチレーザー発射口を2つ破壊しないように注意すること。

## 基本的な避けかたについて「第3形態」

攻撃パターン6 拡散レーザー  
中心部コア(弱點)の周りに8個ついている砲台が小レーザー四かた八かに撃ってくる。基本的に小レーザーは、8個ある砲台の内全部に攻撃してくるわけではない。

コアの上、つまり、弱點部分のモニター平面上180度以上にある砲台からは小レーザーは発射されないのだ。だから、砲台を幾つか破壊した場合、そのラインより上に砲台があっても攻撃は絶対にこない。意外に重要なので、覚えておいて損はないだろう。

小レーザーの攻撃は極めてランダムに近く、安全地帯などは存在しない。拡散レーザー砲台の耐久力は1つの砲台で20発。8個あるから全部で160発になる。

この拡散レーザー砲台を全部破壊すると、ボスも破壊することができる。つまり、ボスの弱點となるコアを破壊



しなくても、周りに付いている拡散レーザー砲台が弱点の一部になっているので、全部破壊すればボスも自動的に破壊できるのだ。

## 攻撃パターン2

### 炸裂弾

基本は第1形態と同じで、炸裂弾による攻撃だ。第3形態で異なるのは、第1形態のときは炸裂弾放出口というのが存在し、ロックをかけて破壊することができた。これは、炸裂弾攻撃のない第2形態でも同じことがいえる(ロックが可能)。



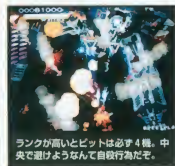
炸裂弾は一応ロックして破壊することができた。

しかし、第3形態では炸裂弾放出口の判定がなくなり、破壊することが不可能になるのだ。だが、炸裂弾攻撃はある。つまり、第1形態で炸裂弾放出口を破壊しても、第1形態のときの炸裂弾だけをカットでき、第3形態では放出口の内部から炸裂弾が発射されるので、カットすることはできないことになる。

## 攻撃パターン1

### ビット

同じく、第1形態で出現したビットが、再び第3形態で現われる。耐久力、出現数も第1形態のときと変わらず、ランクによって2~4機の出現となっている。だが、攻撃形態ははじめに出現してきたと異なる。小レーザー誘導ミサイルの2通りというのは変わらないが、攻撃回数が1回になっているのだ。



ランクが違いビットは必ず4機。中央で避けようなんて自衛行為だぞ。

第1形態では、小レーザー誘導ミサイルの攻撃がまず1回きて、そのときに小さな区切れ目があり、そこで切り返す。で、この攻撃が2回で1セッ

トと説明した。だが、このビットは攻撃回数が減っていて、小レーザー誘導ミサイルを1回しか撃てていないのだ。攻撃の長さとしては、画面端から小刻みに移動すれば避けられるくらいだ。

ほかに第1形態と異なるのは、出現する回数が第1形態よりも少ないということ、で、炸裂弾のあとでないと必ず出現はしない。

## 攻撃パターン8

### 巨大レーザー

ボスのコア部分から直接攻撃してくるのが巨大レーザーだ。巨大レーザーは、一応自機をサーチしていて、ある程度狙って撃ってくる「誘導レーザー」と考えておいてほしい。

基本的に巨大レーザーは発射口(コア)からまっすぐ発射されて、自機に誘導し、曲がるのだ。よって、コアの横部分は安全地帯となる。

なお、巨大レーザー発射口を破壊するということは、ボス本体を破壊することだ。ちなみにコアの耐久力はレーザー350発分となり、かなり撃ち込まないと破壊できないだろう。

## 基本的な避けかたについて「最終第3形態」

最終形態では、すべての攻撃が画面いっぱい使って、大きく左右避けるのが基本となる。

まずはじめ、形態変化でボスが画面上部から現われる。で、拡散レーザー砲台が顔を出し、小レーザーの攻撃になる。ここでは、とりあえず砲台にダメージを与えるため、ボンバーを使っておく。使うタイミングはアバウトだが、基本的に小レーザーが飛んできて、危なくなってきたときでいいだろう。

ボンバーを使ってもまだ攻撃が止まないときは、画面中央下の部分にいれば、比較的安全(小レーザーの数が少ない)なので、そこで避けるようにしよう。

拡散レーザーの攻撃が終わると、今度は炸裂弾による攻撃がくる。このとき、拡散レーザーの砲台が閉じるのに多少時間がかかり、レーザーを撃ち込むチャンスが生じるが、閉じるまでロックすると次の炸裂弾が避けづらくなるので、ほどほどにすること。

さて、炸裂弾だが、拡散レーザーの砲台が閉じた瞬間とほぼ同時に発射され、次々炸裂弾が出現する。この攻撃は、画面一番左か右端の上に移動し、炸裂弾が出現するのを待つ。で、出現を確認したら3WAY、5WAYを問わず、徐々下がって弾を避け、その

まま小刻みに移動を続けて、画面中央まで移動したら、今度は一気に進行方向の画面端まで移動する。で、炸裂弾を確認し、切り返しポイントを見つけたら、そこで切り返して再び小刻みに弾を避け、逆の画面端に移動していくのだ。

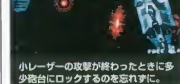
## クリアへの近道



最終形態、開きの拡散レーザーはこの辺で構え...

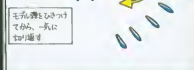
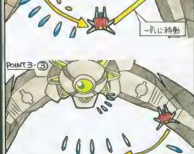


危なくなったらボンバーを使い、拡散レーザー砲台にロックしよう。



小レーザーの攻撃が終わったときに多少砲台にロックするのを忘れずに。

この切り返すポイントとしては、炸裂弾が緑色のときがいいだろう。なぜなら、紫色の5WAYより緑色の3WAYのほうが切り返すタイミングが取りやすく、実際、3WAYのほうが幅が狭いからだ。何回か練習すれば、意外に簡単に避けることができるようになるそう。



## ビットの飛び出しに注意!



横から出現するビットに「ドカン!」注意しよう。

炸裂弾を切り返し、画面端まで小刻みに移動すると今度はビットが左右から出現する。一番はじめに弾を注意しなく





てはいけませんが、ビットの出現時、炸裂弾を避けながら画面端に移動し、画面端の上部へいくとビットがいきなり出現するのだ。このとき、炸裂弾を大きく避けて上のほうへいってしまうと、いきなり出現するビットにひかれてしまいやすい。なるべく炸裂弾を小さく避け、あまり画面上部へはいかない、これが注意点だ。

さて、ビットの攻撃だが、基本的にこれも画面を横切る感じで避ける。炸裂弾を避け、ビットに当たらない程度の高さを保ったら徐々に下がり、移動していく。すると、ビットの攻撃は問題なく避けることができるはずだ。

で、画面で中央までビットの弾を避けると、コアの部分にレーザーを撃つためにパワーを溜めはじめ。これは予備動作のようなものだ。だが、この予備動作はあまり気にせず、そのまま途中で移動する。そのうち、画面端に移動し、ただならぬ弾を避けるのがきつくなりそうになるが、説明した通りにやっていけば、ここら辺でビットの攻撃が止まり、巨大レーザーが発射される。

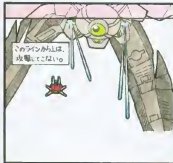
巨大レーザーは、画面端のやや上のほうにいれば当たらないので、この位置なら問題は無い。ここでの問題は、ビットの誘導ミサイルで、一度避けたミサイルが再びくることだ。分かりますか？説明すると、これは画面左端からビットの攻撃を右に避けるはめとしよう。で、画面右端に移動すると一度巨大レーザーがくるので、やや上に移す。ここが問題の地点。

左から右へとビットの攻撃を避けること、レーザーは問題なく避けることができるが、ミサイルはかなりの誘導性能があり、スクロールアウトぎりぎりのラインでまだ自機を追ってきているのだ。で、巨大レーザーを避けるときに、自機の方から向いてミサイルはこないが、下からきたミサイルが誘導されず画面中央から飛んできく。このミサイルに下から撃墜されることが多いのだ。



ここでは、特に画面右端のほうに危ないで、や中央よりを保ち、ミサイルを確信しながら上に移動するといいたろ。

この攻撃が終わると、再び攻撃パターン6の拡散レーザー攻撃になる。2回目の拡散レーザー攻撃は、1回目のときにボンバーを使ったため、どの砲台も耐久力が低くなっている。小レーザーが飛んできたときは、画面中央下の部分で避けて、一度小レーザー攻撃が止んだら、コアの左にある砲台をロックして破壊するようにしよう。これを行うことによって、攻撃パターン6の説明通り攻撃される小レーザーの数を減らすことができるのだから。



このターンで、だいたい拡散レーザー砲台8個の半分、4つを破壊することができればもう問題はなくなるだろう。あとの炸裂弾、ビット、巨大レーザーは説明した通り1回目のパターンでOK、十分避けることができる。

拡散レーザー、炸裂弾、ビット、巨大レーザーで1セットとなり、3回目の拡散レーザー攻撃で拡散レーザー砲台をすべて破壊することができ、ボスを倒し全ステージをクリアできるはずだ。



では、全体的な注意点を最後に説明させてもらう。

まず、基本的に攻撃パターンというのは、その攻撃箇所をすべて破壊することによってその攻撃をカットすることができる。つまり、攻撃パターンが1、2、3、4という順番であり、3の攻撃元をすべて破壊すると1、2、の次に4がくるのだ。これは、ラスボスに限らず、各ステージボスでいえることなので、覚えておきたいだろう。第1形態、第2形態のどちらかでボンバーを使うが、基本的におおめが第2

形態なかであって、自分のパターンにあつたところで使っても問題は無い。ただ、第1形態のときにボンバーを使う場合、ビットの攻撃が丁度2回目にはいるときがいじらう。適当な場面を使ってしまうと、第2形態までビットをひきつけない、誘導レーザー発射口にロックできなくなってしまうぞ。注意点はこんなところだ。あとは、左右に弾を避ける具体的なタイミング、これを覚えればラスボスなんか簡単に倒せるようになるぞ。まあ、何はともあれ練習あるのみだ！

最後に1つ、ギャラリア受けをする弾の避けかたを紹介しておこう。

最終第3形態の炸裂弾攻撃なのだが、3WAY、5WAYともに基本的に真ん中の弾が自機を狙っている。これを利用して、画面一番下の左か右端に自機を構え、炸裂弾が発射されて弾が目の前に来たら「ちょん」とほんの少し移動するのだ。すると、弾は自機をぎりぎりかき、避けることができ、これを繰り返せばすべての弾の間を逃げて抜けることも可能なのだ。難しそうに思われるかもしれないが、意外に簡単なもので試してみようといいたろ。

## 男ならこう避ける！



「ちょん」と動いていれば、なぜか当たらない。



炸裂弾の間を抜けるのも1つの大得意だ。意外に簡単だぞ。

## 何事も計画がすべて



第1形態で適当にボンバーを使ってしまうと...



第2形態でセットが残ってしまうと、とんでもないことに...ボンバーはできれば計画的に使う。

## 大きく、なおかつ小羽目に...



ビットの攻撃は、炸裂弾を避けて画面上部へいったところから徐々に下がり...



小羽目に避けて画面右端に移動すれば問題ない。これくらいでコアの巨大レーザーの予備動作をするので...



そのまま画面右上へ一気に移動すれば、このように巨大レーザーを避けることができるのだ。

STAGE 8 - R-GRAY 2  
BOSS Score: 600,000pts  
Total Score: 23,997,250pts.



# Ending Gallery

A treat was leaved.  
Coming silence at last.

## PROJECT RAYSTORM

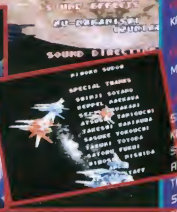
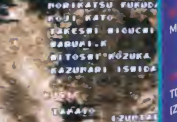
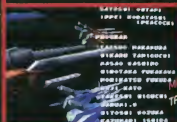
### STAFF

PRODUCED BY  
YUKIO ABE

SCREENPLAY BY  
TOMOHISA YAMASHITA  
YUKIO ABE  
TATSUO NAKAMURA

CHARACTER DESIGNER  
RITSUSHI IWATA  
A.HIDEYUKI KATOH  
TOMOHISA YAMASHITA  
INDY NISHIOKA  
YASUNOBU KOUSOKABE  
TERUMI OGILWARA  
TOMOHITO KAGAWA  
TSUTOMU MATSUURA  
YUJI SAKAMOTO  
MAKOTO FUJITA  
SATOSHI OHNANI  
IPPEI KOBAYASHI  
(PENGUIN)

CAST  
TATSUO NAKAMURA  
HIKARU TANIGUCHI  
MASAO KASHINO  
HIROTAKE FUKAKAWA  
NORIKATSU FUKUDA  
KOJI KATO  
TAKESHI HIGUCHI  
HARUMI K  
HITOSHI KODZUKA  
KAZUNARI ISHIDA



TANAYO (ZUNTATA)

MU-NAKANISHI (ZUNTATA)

TONO (ZUNTATA)

KATSUMI KANEKO

MINOKO SUDDH

SHINJI SOYANO

KEPPEI MAEKAWA

SEIJI KAWAKAMI

ATSUSHI TANIGUCHI

TAKESHI KAWAMURA

SABUKE YOKOCHI

TAKUMI TOYODA

YAKUMI FUKUI

HIROSHI NISHIDA

AND

ALL TG STAFF

© 1996 TATTOO CORPORATION 1996

ALL RIGHTS RESERVED





# Technical Terms

## 地球

21世紀の全てを費やし、人類は恒星間航行技術を手に入れた。

そして次期に達して、次々と殖民惑星を開拓していく。

その勢力はオリオン腕全域に渡り、地球は人類の中心世界として発展した。

次第に増えていく殖民惑星を統治するために地球政府は地球／太陽系連合軍を設立。

駐留軍をすべての星系に配置し殖民惑星を軍政下に置いた。

殖民惑星諸国は、基本的な権利は認められていたが、自治権は著しく制限されており、あくまでも地球中心の社会形態を崩さなかった。

## Gravity Catapult

恒星間航行に必要な特殊重力場発生システムの通称。21世紀の全てを費やして人類が



手にした恒星間航行技術は、宇宙船に搭載されるシステムではなく、宇宙に浮かぶ巨大な重力ゲートであった。

ゲートを通らずに他の恒星系へ行くことはできず、ゲートを支配するものが、人類による恒星間国家を支配した。

## Pax Earthca

バックスアーツィカ「地球支配による平和」を意味する言葉。

あるものは誇らしげにこの言葉を口にし、あるものは憎しみを込めて「奴隷の平和」と呼んだ。

## セシリア連合

殖民惑星諸国の独立を目的として、急進的殖民惑星が地球政府に反旗を翻して形成した組織。

地球／太陽系連合艦隊の戦力を攻撃する形で行動を開始し、セシリア駐留艦隊の全てを奪取する。

セシリア星系が武装蜂起し独立を宣言したとき、他の殖民惑星諸国は地球の報復を恐れこれを静観したが、セシリア軍が奪取した戦力を用い、地球を無条件降伏させるに至ってセシリア連合に同調、地球は孤立する。

## Secilia

セシリア星系第2惑星セラフィムの第2衛星。質量は地球の67%、表面重力は0.875

G、地表の30%が海、地球よりも濃厚な大気、豊かな鉱物資源を持つ。人口78億6千万。

AD2103以来、四次に渡る殖民が行われ、最も重要な殖民地として最大規模の艦隊が駐留する。

セシリア星系の主星、太陽の2.3倍の質量を持ち、伴星セレスタルを伴う連星。

地まりは外宇宙開発初期に、観測された異常重力源である。その調査時、居住可能惑星セシリアが発見された。その後、異常重力源の調査は続けられたが、二度と観測されることはなかった。

## Atlantic D.U

大西洋に浮かぶ人工都市。地球の連邦議会が存在する連合特別区。海上ブロックと、軌道ブロックからなる。パシフィック連合特別区を含む8都市の消滅後、セシリア連合に無条件降伏する。

## Pacific D.U

太平洋に浮かぶ人工都市。連邦政府が置かれている連合特別区。セシリア艦隊の地球軌道到達直後に、見せしめとして軌道上から砲撃を受け消滅。

## Battle of Lagrange 4

ラグランジュ4の会戦。地球圏に侵入したセシリア艦隊は、地球艦隊を無視するように軌道上に展開、地球政府に対し降伏を求めた。不意を衝かれた地球艦隊は、ラグランジュ4で艦隊戦をしかけるが、セシリア艦隊は無情にも8都市を砲撃、消滅させた上で、再度降伏を求める。

連邦議会は、セシリアに無条件降伏し、地球艦隊に即時戦闘中止を命令。こうして地球艦隊は、セシリア艦隊の10倍の兵力を持ちながら降伏、武装解除された。



## A Day War

24時間戦争／セシリアの武装蜂起から、地球政府降伏までの戦い。

地球政府降伏後、セシリア連合は、地球上に居住する人々の過去を命令、さらに、地球の破壊を宣言する。

地球上に与えられた時間は6日間、セシリア連合は治安維持及び人々の輸送の為に称し地球へ地上軍を降下させる。この時の地球人口は、36億人。6日間で輸送しきれぬ数では無く、これだけの人を乗せる輸送船もなかった。

セシリア連合のこの欺瞞に對し、各地で暴動が発生し流血の惨事が続発する…。

## Barca Section

AD2199 セシリア殖民地議会によって秘密裏に設立された研究機関。その後セシリア駐留軍によって吸収され、地球のアルビオン連合特別区へ移設される。

研究内容は極秘とされ、その存在すら政府は公式に認めていない。

## — 以下非公認データ —

バルカ機関は、セシリア星系に発見されたオーバークテクノロジー「LAY」の研究を目的に、セシリア殖民地議会によって設立された機関である。

基礎研究が終了し、完成した技術が実用化する直前、技術者、研究者全員の意志で研究成果と共に地球へ命ずる。理由は誰一人として語らなかったという。

その後アルビオン連合特別区にて「R-GRAY」シリーズ及びその搭載システムの開発を行う。開発終了後に完成したR-GRAYは僅か13機、これが地球最後の希望となった。



今回レイストーム開発の本拠地、タイトー中央研究所におじゃましたのは、R-GRAY1担当の伊勢猫、R-GRAY2担当のキャウ夫といなりん、アドバイザーのC・LAN、そして編集のしもてんを含めた5人。

対する開発の方々は、企画のYさん、プロジェクトリーダーのAさん、プログラマーのNさん、キャラクターグラフィックのKさん、広報のKさんの5人だ。

**んー、どれくらい製作期間をひっぱっていたのかはれちゃいますね**

**ゲームスト (以下ゲ)** 早速ですが、前作レイフォースからレイストームへの経緯などについてお聞きしたいのですが。

**A** さん 前作レイフォースのころから動いていたわけではなくて、新しいボンドのFX-1が開発され、そこでレイストームを作ることになりました。

**Y** さん 一応レイフォース1.5のようなものは、F-3のほうで前作と同様のトップビューで進行していたんですが、途中でFX-1に持っていくということになったんです。

ただ、そのまま持っていくのではなくだねえと思うことで、もろもろのアイデアをもう一度練りなおして現在のレイストームのようにになりました。R-GRAY2のロックオンレーザなどをその時点でもうあまたしたね。

**ゲ** ああ16ビットアクションでないといいアイデアはどのへんから生まれたのでしょうか？

**Y** さん 一番最初にレイフォースやった時に、ごんなのあったりしない、という考えはあったんですが、それで1.5のときに、ソフトの人にお願いを試して作ってもらったんですが、最初に考えていたものは全然うまくいかなかったんです。

さらにその後、ロックをあとからかけられるようにしたいんじゃないかなって言うんで、後からロックがかけられるように形が変わったんです。

1.5の時に実験したおかげで、レイストームの時にちゃんとした形に出来たという。ちょっと1.5ではあまりおもしろくなくった状態だったんですけど、上手い具合にレイストームで表現できたあと。

**ゲ** F-3からFX-1に変わったというところは、環境がガラッと変わった感じがするよね？

# レイストーム 開発者インタビュー

セミの鳴き声がまだ残る8月の末、やって来ました「タイトー中央研究所」。  
さてさてどんな話が飛び出すのやら…

**A** さん まるっきり変わりましたね。F-3の時は2次元のいわゆるビットマップを使ったものですが、FX-1はCG、いわゆるポリゴンで作成することになりましたから。

でも、私たちはポリゴンで開発したことはなかったで、1の状態から、マニュアルをめくりながら実験から始めるという状態でしたね。

**K** さん いや、まるで知らなかったからゼロからでしょ (笑)。

**ゲ** レイフォースからレイストームに変わったことによる、違いや売りなどはどんなところでしょうか？

**Y** さん やはり、前作は上から見て2Dの画面上で立体に表現してましたが、今回は完全3D表現なので前より迫力が出ましたね。

**A** さん あとは前作のような2Dのゲームですと、スクリーンを重ねて疑似的に立体を表現していたんですが、今回はポリゴンが使えらるというので背景とか完全に立体として表現できるんです。

本当の立体を表現するというので、それによってゲームの迫力や緊張感が表現できたんじゃないかと思えます。背景に限らず、今までと違いのある敵とかボスを描きたいいなと。そういった意味で、動きとか画面に関しては前作をかなり上回る感じの格好良さを出せたかな、と思います。

**Y** さん キャラの動きも、昔は全部顔絵を描かなきゃいけなかったから大変だったんですが、全部計算で出来ちゃうんで、楽だよねなんて。1個描きさえすれば、動きや角度が綺麗に表現できて、しかも動かした時は結構自由に効くんでかなり良いやあって。

その辺のビジュアル的な見せかたが、かっこよくなったのも3Dならではの売りですね。

**ゲ** ゲームの中で、お気に入りのキャラクターとかはありますか？

**Y** さん 作った者がこの場にはいないんですけど、6面ボスとかはやりたいたい放置ってましたね。

**K** さん 言ってしまっても良いのかあれなんですけど…

その6ボスを作った本人がCGを作っている最中ですね、どう見ても遊んでるようにしか見えなないんだけど、マスターグレードのZガンダムを発売日に買ってきてまして、「いやあ6ボスの変形パターンが…」とか言って組み立てながら6ボスは作られてましたね。

**Y** さん うーん、どれくらい製作期間をひっぱっていたのかはれちゃいますね (笑)。

**細かい世界設定は後から作りやすい (笑)**

**ゲ** 話は変わって、今回のムック用に世界的な資料を頂きましたが、レイストームは前作レイフォースとつながりがあるのかなと。

セシリアが見つかったという重力波が、前作の感度が爆発したもので、大破したX-LAYを回収して…とか、割と動いていたらしいんですよね。

**K** さん 真相みたいなのは実は考えていないんですよ。自分の中には結構あるんですけど、紙に、文章にしないほうが良いかなと思って。最近パソコン通信を始め、レイフォースのバリエーションがまだあるんですけど、さらにそれ以前のホームパーティー時代のログというのをもらって読んで。

そのマニアの方々の会話はすごいですね。結構驚いたのは、レイフォースのCDに載っていない設定や、自分の中で考えたけど文章になかった話とかがそっくり出てたりして、深読みすれば解るんだなと。

逆に全部出ちゃうとそれが正解でそこまで誰も想像してくれない気がして、多少はぐらかした方が想像力を掻き立てていいかも。

パイロットのキャラクターを作って、キャラを売りするという手もあるんですけど、それをやっちゃうとどうしてもキャラクターばかり注目されて他の部分に目がいかなくなってしまう。

それに、自分からキャラクターのほうを真っ白にしないで、後からプレイヤーの好きにさせて欲しいなと思いますの。

実際、プレイヤーの数だけバラバラワールドがあるのが理想だと思います。だから真相はぐらかしておいたほうが良いな、と。





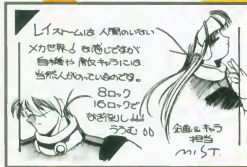




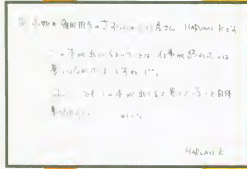
## レイストームに携わった方々の直筆コメント・パート2



ケ 例え右に飛んでいって当たって来たに返ってきてまた戻ったりとか、右に飛んでいって当たって戻ってきて突き抜けたりと、動きが毎回毎回違う。



16ロックオンだと、ざわざのタイミングで1個かけて待つて、また1個とつけていくものが結構あるんですけど、たまにレーザーが変な動きをするとビュッと消えちゃって、いつもこのタイミングでなければ戻



でくのに、なんで帰ってこないんだよ!といったときがあるので。だから、レーザーの動きによって、ロックオンの継続時間も変わってくるのかなと思います。



でも、ボス戦のときに起こることな

んですが、ボスの残り体力がわりと少ないときにボンバーを使い、その最中にロックオンをかけてレーザーを撃っているとか、かならずとっていいほどロックオンで破壊した方にボーナス%を入れてもらえるんですよ。

これは、攻撃判定に優先権があって、ロックオンレーザーが一番強いと勝手に解釈しているのですが、そういう設定があるのでしょうか?

Y さん ボスを破壊したとき、攻撃が同時に当たっていた場合、レーザーの判定を優先しています。レーザーなどの攻撃が1回1回当たっているかで判定してるんですかね? ロックオンマークが通常付いている間ではなく、1回1回マークを通過している時点で判定をちゃんとしているということですか?

Y さん ロックオンレーザーのダメージが、ボンバーのダメージ値よりも高いので、確率的にロックオンレーザーでドメを刺すことが多いのでそのように思えるのではないのでしょうか?

Y さん 3面の4千点のボーナス的なキャラクタがいますよね? 最初から意図的にこういうキャラクタを入れてみようとしていたのでしょうか?

Y さん 結構後半の調整の時に、お遊びで入れてみようかっていうことになって入れたので、最初からあったわけじゃないんですよ。確かアイディア時点でボーナスキャラは入れてみたいな、という話はあったのですが、それはずっと保留されていたんですよ。

最後調整の時点で、この敵、撃ちすらそうだよな? 4千点にしてやろうか!という話になって、あやうくなりました。

Y さん では、ほかにはないのではありませんか?

Y さん 他にボーナスキャラはとくにないですね。

Y さん 一番最初に紹介させて頂いたバージョンには、ボスのミサイルや機雷に点数が入っていたんですが、次の取材のバージョンではなくなっていて、あれ、やっぱり? が思ったのですが。

A さん いやー、迷ったんですけどね。最初、1ボスのミサイル、2ボスの機雷、3ボスの機雷……と、全部点数を入れようかなと思ったんですけど、遊ばれるのが恐くなってやめたんです。







**ゲ** そうですね。でも、レイフォースの2機目のボスのように回数とかが決まっていればそれらがあると思うんですけどね。

**ゲ** ゲームのシステムの8ロックオンと16ロックオンのどちらを基準で考えて作られたんですか？

**Y** さん 基本的には8の方で調整しています。16機の方で考えたら、8ロックのほうがぜんぜん足らなくなってしまうので。でも、16機の方は逆に予想外につながりやすくなるんですよ。だから、そこまで厳密には調整は取っていないんですよ。

**ゲ** 16ロックオンの倍率が小刻みに上がっているのはその辺の調整も兼ねてということですか？

**Y** さん あの小刻みに上がっているのは実際に得点表の数値だけで計算したんですよ。

1号機の場合だと128倍までしかなくて、2号機だと最高256倍まである。その得点が2号機の方で計算して、だいたい12項目くらいで違い越したんですよ。

ポンバーや集中ロックも同様で、どのへんで倍率を抑えるかなと。ポンバーは広範囲で判定があるけれども倍率は一番低くて、次に攻撃力の高い集中ロック、2号機、1号機と倍率は高くなっています。

でも、結果的には2号機の方が得点は稼げるかな。

**ゲ** そうすると、限界スコアはどのくらいと予想されていたんですか？

**Y** さん うーん、無敵にして調整じくじくやったときに、だいたい17、8百万くらいだったんで、これは千2百万位まで行っちゃうかなって、予想してたんですけどね。

**K** さん ネットの書き込みを見たら、もうクリアして、2千2百万とかってありましたよ。

**ゲ** ええ！2千2百万ですか！？

**K** さん まあ、ホントかウソかは分かりませんが。正直言ってど

こまでスコアが上がるかは予測出来ないですね。

**Y** さん それにしてもクリアが早いなぁと。私はもうちょっと後になってからだと思っていたんですけど。今回難しいし、残機は増えないしね。

私自身、適してクリアはまだ出来ていないし(笑)。

まあ、開発用の基板で各面最高ランクにしてクリアはできるけど、それは各面限りで通しでは辛い。

**K** さん その程度の調整はしてあげられ、適して出来るほど集中力あるヤツはいない(笑)

### ナゾの13号機!？は試作機だった

**ゲ** 先ほどちらっと出ましたが、残機は増えないんですよ？ネット上で1upがあるのと言われているようなんですが。

**Y** さん はい、絶対増えません。

**ゲ** うちでもあまり信じてはいなかったんですが、今回のミック用の設定の中にあった、13号機というのが引かかったみたいで。

**Y** さん 昔もネットでありましたね。レイフォースのときにノーマスクラウドで真のエンディングが流れるとか。

**K** さん 私は友人にどうやら真のエンディングが見れるんだって？と聞かれましたから、そんなの自分が見たいよっ！と(笑)。

**ゲ** 残機を増やさないというのはいかなる理由ですか？内容は前回よりも難しく思うんですけど。

**Y** さん 今回、エクステンドは無しにしようと思ったから決めていたんです。

純粋に決められた枠内で、テクニクを凝って欲しいなと思ったので。

確かに、点数を稼がせてその見返りというか、こ褒美・残機が増えるとかがないので、普通に遊んでいるお客さんにはつらいかも知れないですね。

でも、実際に個人的にはやっぱりエクステンドを付けたくて欲しかったのかな？なんて思っちゃうんですけどね。

**ゲ** 開発中に起こった、面白い出来事などはありますか？

**Y** さん 今回、後半のほうはスケジュールが濃かったんで1週間泊まっちゃう人とかはいましたが…

途中で引越して入ったんですよ。

ロケのバージョンを見たら、気付いた人はいるかな？熊谷で開発をやっていた時期がありまして、1面のステージの冒頭に出てくる文字がKUMAGAYA CITYとかになってたりしたんです。

あとはその後のロケで、ステージタイトルがMTGのカードの名前になってたりとかありました。

**K** さん テクスチャーで遊んでいるんですが、ゲーム中は残念ながら小さくて見れないものなんです。

戦艦やボスに4桁の番号が振ってありまして、1面のボスだったら砲塔の横、戦艦だったら真横とかなんですけど、この番号っていうのが社員番号なんですよ。

Yの社員番号は4面のレーザー戦艦にふつてあるんで、戦艦を落とすときに、「落ちろーY！！」とか叫びながらプレイしていましたね(笑)。

本当はメンバー全員が社員番号を入れたんですけど、途中でから破れてやめちゃったんですよ。

**ゲ** それでは最後に、読者に向けてのメッセージなどをお願いします。

**K** さん キャラクターの絵なんですが、実際画面で表示されるものは、中途半端に拡大されたり縮小されたりしてて、ちょっと見た目が悪くなってしまうと思うんです。その辺がすごくやらしいです。もっと綺麗に描けるのに。

あと、もうちょっとやれることはあったかなーって。次回はがんばります！

**Y** さん 個人的にシステムは結構自分ではいい線行ったかな？とか思ったんですけど、ちょっと調整のほうは上手く仕上げられなかったなぁと。今回の、特に2号機のシステムとかを入れて上手くいったって、ぜひ次回作とかではまた新しいシステムを考えたいですね。

レイストームで遊んでもらっている間に、次回作の企画を練っておきます。期待してください。

**A** さん 結構新しいシステムや企画が多くて、当初かなりこれで上手いくんだろかって不安になったんですが、作っている過程でゲームのシステムにしても何にてもよかったな。と思っているんですけど、まあ是非ともレイストームで遊んでください。

**N** さん 完成まで精一杯やった作品ですので、みなさんどうぞ遊んでください。

**Y** さん ここだけの話ですけど、一応、今冬発売予定で家庭用に移植されるレイストームには、アーケード版のものももちろん入りますが、今の予定ではそのほかにプレイステーション用のアレンジ版を入れる予定です。

そちらのバージョンは、背景の絵が若干変わっているとか、見にくかった弾などを見やすくとか。このほかにも、いくつか新しい動きのあるキャラクターを加えたいものがありますので、アーケードゲームで遊んだ方々にも充分楽しんでもらえると思いますので、発売まで楽しみに待っていてください。

**ゲ** 本日はお忙しい中どうもありがとうございました。

——レイストームとレイフォースも、まだ見えていない1枚のコインの裏と表のように、結末はプレイヤーが最後まで遊ぶことによって見えてくる——



# ZUNTATA

## SOUND INTERVIEW

「時代がどうあろうと、硬派の、正統派のゲームミュージックを貫きます」そう熱く語ったZUNTATAのメンバーたち。

新たな活動の舞台タイターZUNTATAレーベルの発動をうけ、メンバーはファンにも届かんほどの雄叫びをあげた。  
「ZUNTATAここにあり！」

「ゲームミュージックは心です。」

る方が多くなって、バンド形態としてのZUNTATAが一人歩きしてしまつたところがあると思うのですが、本来はタイター社内のサウンドスタッフを意味します。しかし、最近では、人が増えたことでもって、サウンド以外の社内の様々な業務も一手に引き受けているのが現状なんです。

ゲ 何人いらっしゃるのでしょうか？  
ばびー 二十三人…でしたよね。

殿村 二十四人だよ(笑)。

ばびー とにかく大所帯です(笑)そして、ゲームサウンドの開発から、当社の通信カラオケのバックに流れる映像の制作、曲のセレクト、また、今回リリースされるCDがそうですが、ジャケットから、付属のブックレット、インナーのデザインまで担当しているんですよ。タイターのWWWページが起ち上がったことは存じでしたか？  
ゲ も見られるんですか？  
ばびー ええ、この中にZUNTATAのページがあるんですが、これも私たちが手がけたものです。  
<http://www.taito.co.jp>です。

ゲ ころなると、もうサウンドチームの域を超えて制作部隊ですね。

ばびー さらに今日はメシの支度までやっちゃいました(笑)。

ゲ 既によろす語彙豊ですな(笑)。そうなのとバンドとしてのZUNTATAは、過去のものに？

ばびー いえ、そんなことはありません。ここにいる私ことばびー、KAM ATY、そして今日ここにはいないですがHAGGYの3人は、最強最悪と自称するバンド「JAM」を結成してまして、ハデにプチ生えていると思っているところなんです。実際、年末頃に何やらというところで、企画だけは夢がです。

ゲ ではむしろ、バンドとしての活動

も、これから開花させていこうと？  
ばびー ええ。どうですか、ゲームス

さんのところで、何か機会がありましたら、ご協力しますよ。

ゲ それは有り難いばかりです。年末ですか。ゲームス大賞が楽しみです。ゲームスが音楽部門で賞すれば、パッチリ決まりそうです。

ばびー これをお読みの方、よろしくお願ひします(笑)。

### 第一弾は最大盛？

ゲ ところで、新進気鋭のZUNTATAレーベルですが、既存の曲を取り上げることはなさらないのですか？

ばびー 企画もいくつかあります。ベスト版のような形になると思います。

ゲ じゃあ人気の高いアレとか？  
ばびー アレとかも、多分(笑)。

ゲ さて、せっかくですからスタントレーベル第一弾となるレイトーム、サイキックフォースのCDについて詳しくお聞ひしましょうか。

ばびー よくぞ聞ひてくれました(笑)。

ゲ やっぱり、ということが当然でしょうが、それが目的でしたな(笑)。

ゲ ます、レイトームのほうからお聞かせ願ひしますか？

ばびー すいぶんしゃべり過ぎたようです。そこで、この作曲者のTAMAYOにバンタッチしましょう。

収録作業から帰ってきたTAMAYO嬢登場。そう、女性なのだ。え？知っている？知らないは我々のみ…  
矢敷、どこまで宇宙の広がりを感じさせる、色鮮やかな車場つなびより徒歩3分…コホンの才媛である。

### 完結音源も期待

TAMAYO (以下T) どうも…。



タイターZUNTATAレーベルの収録現場。ZUNTATAのメンバーとTAMAYO嬢が収録作業中。

8月某日夕暮れ前、一本の電話が。「レイトームのCD収録の様子を取材にきませんか？こいすです！」

いつかこんな機嫌的なアプローチに、何となくを感じて。受話器を持ちながら辺りを見回すが、明日から突入する夏休みを控え、ガラんとした社内。他の編集部署員はほぼ皆安定で/カンシニアパンチフル。

ガード不能な運命をちょっと呪いつつ、たまたま近くにいたアシスタントの某君のお供を無理矢理約束させ、後日2人で収録現場に向かった。僕と違い予定の多い彼こそ不運だったかもしれない。

### 8月某日+3スタジオにて

暑い。どうやら今夏最高の暑さを体感しているようだ。やとこのこと現場に到着すると、2曲行われる収録のうち1曲を消化し、2曲目に突入しているところだった。また、既に何度かのリテイクがあった後からし、暑気候が険しい。突然の鎮入者に違和感を感じるスタッフが一齐にこちらを一言。眼差しが痛い。さいわい、すぐに次のテイクのための指揮者の指示が出て、スタッフの気持は、惨めな鎮入者から外れてくれた。

その利節。スタジオ内のPAから、総勢40名にのぼるフルオーケストラの豊かな音色が流れ出した。既にこの時、突如ふりかかった不運に、舌打ちしたことなどすっかり忘れていた。

正に佳境だった。曲に込められた魂が一斉に解放されたようだ。思わず下腹に置いた手が手をつくる。

素人っぽさに自らあきれながら隣を見る。ZUNTATAのばびーさん。我々の同意を求めように、汗ばんだ顔を切なく歪めている。よもやと思いつつも、指揮者の隣に寄り添う作曲家のTAMAYOさんを見ると、ころなしか離がうらんでいる。自らが断え

かけた感情のフィードバックは、いかようなものか。恐らくは波長の共鳴、いまでも磨れぬきばかりの心の振幅を体験しているのだろ。

さらに周囲を見回す。さっきの険しい表情は姿を消し、誰もが囁のふりて実感を表現している。これが物を作る幸せということなのだろうと思ひながら、スタッフのちょっとしたたれたGパンに我が囁とつながりを感じ、スタッフの一員となつたつもりになっていた虫のいい我々であった。そう、共通点はGパンだけだった。

### ZUNTATAの再スタート

ゲームスト (以下G) 今回のCDは、これまでとはちょっと違った形で発売されることと小耳に挟んだのですが。

ばびー 実は、レイトームのCDは「タイターZUNTATAレーベル」名義で発売されます。サイキックフォースも同時に発売され、この2作が本レーベルの第1弾になります。

ゲ 思ひきまりましたね。それを思ひ立てきかけをお聞かせ願ひしますか？  
ばびー 自分たちの色を自分たちで塗り上げる、それが一番いい結果を出せる環境ではないかと思ひます。

また社内においても、社内制作の楽曲を大事に管理しているという空気が濃くなったんです。

その一つの表れが、社内でCDを制作しているというところで。

また、各種32bitコンシューママシン用ソフトの社内制作で、CD制作のノウハウがついたことも一因です。

### 大きく羽ばたく

殿村 ところでZUNTATAと聞くとどんなものを想像されますか？

ゲ やはり、ライブ活動などをしていた頃のバンドとしての印象でしょうか。ばびー それなんです。そう想像され



# SOUND INTERVIEW

## PROFEEL



右がばびー、KAMATYさん。お二人はJAMのメンバーだ。左のkaruさんはJAMのレコーディングでボーカルをサポート。才能の輝きを見たか？

状態が、そのゲームミュージックの完成型です。ですから、ゲームミュージックとしては、そこで完結しています。

アレシアン版は、GMから離れて、音楽的に再構成する手法を取ります。GMは、映像、効果音が三位一体になったときに効果が最大になく

●TAMAYO 縦横かつ緻密な曲作りに定評あり

代表作「レイストーム」「レイフォース」「ゆゆゆのクイズでGOGO!」  
「バーテクス」[スピンドレックス]

●ばびー 効果音クリエイターのほか、10の顔を持つ「便利屋」

効果音担当作品「バブルシンフォニー」「サイキックフォース」  
「メタルブラック」「ドライブス外伝」他多数

●karu ライト感覚のメロディに、男性ファンも多い

代表作「ブリル」[アンダーファイヤー]「バカルボリ」

ゲ ああ…、女性だと知らなかったもので。何と申しますか…、お美しい(6.7秒のブランク)。ははは、では質問に移させていただきます。ははは(担当は女性恐怖症であった)。

ささほどのオケストラによる演奏、すごかったですね。しかし、レイストームといえば、電子音を前面に出した作風だと思うのですが、オケストラを使おうと思われたのは、どういったきっかけからでしょうか？

T ああ、原曲もオケストラによる演奏を意図した作りの曲なので。ゲ あ、すいません勉強不足で。

T さっき収録していたのは、レイストームの最終ボスの2次形態のときに流れる曲なんです。

ゲ 2面で玉砕してましたので、聞いたことがなかったです。

一同 (笑)

T 元々そういう曲調でしたので、それをスケールアップする方向で、フルオケストラの使用を考えました。

ゲ オケストラ譜まで起こされたのですか？

T いえ、それは指揮者の方にお願ひしました。私がやったのは、弦カルテットの編曲とオケストラのプラス・ストリングスパートです。

ゲ では、まず過去の担当ゲームを教えてください。レイストーム、レイフォースは解りますが…。

T それと、ゆゆゆのクイズでGO!GO!とかも担当してます。ゲ あれもTAMAYOさんの担当だったんですか。

T ええ。レーシングビート…、スピンドレックス、バーテクスなんかもそうです。

ゲ 結構知らないものばかりですね(笑)。大型筐体ものやアトラクションのもの、やってらっしゃるんです。

T ええ。CD未発売も結構あります。ばびー レイフォースのビデオ完成イベント会場限定発売のオリジナルカセ

ットなんていうのもありましたね。ゲ そうなるとZUNTATAレーベルならではの発音源のリリースなんかも期待していいんでしょうか。

T 企画も音源もありました。ぜひ期待しててください。



### GMは心!

ゲ 話をレイストームのCDに戻しますが、概要をお願いします。

T オリジナル音源からの全曲収録は当然として、アレンジが4トラック入ります。アレンジ曲のうち2曲はフルアコースティックで、1曲がラストボス第2形態のテーマ、もう1曲がエンディングテーマです。エンディングテーマはストリングスとピアノの弦カルテットの演奏で収録しました。

ゲ 今日収録された2曲ですね。実際のいかがでしたか？

T やっぱり生です。普段のコンピュータによる音楽とはまったく世界が違います。強弱の記号を譜面に書いていくだけで、抑揚がついて演奏されるのは感動ものでした(笑)。

ゲ ファンの中には原曲こそ重要、アレンジは邪魔なんて声もあります。ばびー 確かに、ROMに焼かれた

ゲ なるほど。では、レイストームを始めとしてSF系のZUNTATAサウンドには定評のあるところですが、作曲方法としますが、ゲームの世界観とサウンドのシンクロ方法についてお聞きできますか？

T GMというものはですね、いわばゲームの心だと思えます。

ゲ 心ですか。

T ええ。ゲームそのものはいわばゲームの音楽。それに魂を吹き込むのが役目だと思っています。ですから、特に今回のレイストームに関しては、

まずゲームの内幕を理解することから始めました。感情移入するわけです。

ばびー CDのブックレットに載っているのですが、TAMAYOが作曲するにあたって纏ったレイストームのストーリーがあるのです。これは公式のストーリーとは別物なんですけど。

T 公式ストーリーがレイストームのオフィシャルな部分、私のものがプライベートな部分ですね。ゲームそのものとサウンドとの対比に相当します。ゲ 両方読んだとき、初めてレイストームの理解できる、と。

ばびー というわけなんですCDはファン必携です(笑)。

ゲ サイキックフォースの話にならないうちに話がついてしましました。綺麗な言葉を頂きますでしょうか。

ばびー ええ〜ZUNTATAレーベル第一弾、最近のZUNTATAの集大成です。損はさせません!買ってください(涙)!同時に出るサイキックフォースのCDは、オリジナル全曲収録、ソニアとウォンのテーマがアレンジ曲として収録されていますが、ボーカル入りに挑戦しています。また、効果音、ボイスも総整理で収録しています。こちらも併せてよろしくお願ひします。一同 今後ともZUNTATAをよろしく!

**PSYCHIC FORCE**  
HARDcore SOUND TRACKS

1. PSYCHIC FORCE (MAIN) ADVANCE VERSION  
2. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
3. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
4. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
5. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
6. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
7. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
8. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
9. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
10. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
11. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
12. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
13. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
14. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
15. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
16. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
17. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
18. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
19. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
20. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
21. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
22. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
23. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
24. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
25. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
26. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
27. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
28. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
29. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
30. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
31. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
32. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
33. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
34. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
35. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
36. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
37. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
38. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
39. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
40. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
41. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
42. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
43. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
44. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
45. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
46. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
47. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
48. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
49. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
50. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
51. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
52. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
53. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
54. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
55. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
56. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
57. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
58. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
59. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
60. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
61. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
62. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
63. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
64. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
65. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
66. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
67. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
68. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
69. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
70. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
71. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
72. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
73. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
74. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
75. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
76. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
77. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
78. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
79. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
80. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
81. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
82. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
83. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
84. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
85. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
86. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
87. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
88. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
89. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
90. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
91. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
92. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
93. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
94. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
95. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
96. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
97. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
98. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
99. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM  
100. PSYCHIC FORCE (MAIN) BGM

**RAYSTORM**

1. RAYSTORM (MAIN) ADVANCE VERSION  
2. RAYSTORM (MAIN) BGM  
3. RAYSTORM (MAIN) BGM  
4. RAYSTORM (MAIN) BGM  
5. RAYSTORM (MAIN) BGM  
6. RAYSTORM (MAIN) BGM  
7. RAYSTORM (MAIN) BGM  
8. RAYSTORM (MAIN) BGM  
9. RAYSTORM (MAIN) BGM  
10. RAYSTORM (MAIN) BGM  
11. RAYSTORM (MAIN) BGM  
12. RAYSTORM (MAIN) BGM  
13. RAYSTORM (MAIN) BGM  
14. RAYSTORM (MAIN) BGM  
15. RAYSTORM (MAIN) BGM  
16. RAYSTORM (MAIN) BGM  
17. RAYSTORM (MAIN) BGM  
18. RAYSTORM (MAIN) BGM  
19. RAYSTORM (MAIN) BGM  
20. RAYSTORM (MAIN) BGM  
21. RAYSTORM (MAIN) BGM  
22. RAYSTORM (MAIN) BGM  
23. RAYSTORM (MAIN) BGM  
24. RAYSTORM (MAIN) BGM  
25. RAYSTORM (MAIN) BGM  
26. RAYSTORM (MAIN) BGM  
27. RAYSTORM (MAIN) BGM  
28. RAYSTORM (MAIN) BGM  
29. RAYSTORM (MAIN) BGM  
30. RAYSTORM (MAIN) BGM  
31. RAYSTORM (MAIN) BGM  
32. RAYSTORM (MAIN) BGM  
33. RAYSTORM (MAIN) BGM  
34. RAYSTORM (MAIN) BGM  
35. RAYSTORM (MAIN) BGM  
36. RAYSTORM (MAIN) BGM  
37. RAYSTORM (MAIN) BGM  
38. RAYSTORM (MAIN) BGM  
39. RAYSTORM (MAIN) BGM  
40. RAYSTORM (MAIN) BGM  
41. RAYSTORM (MAIN) BGM  
42. RAYSTORM (MAIN) BGM  
43. RAYSTORM (MAIN) BGM  
44. RAYSTORM (MAIN) BGM  
45. RAYSTORM (MAIN) BGM  
46. RAYSTORM (MAIN) BGM  
47. RAYSTORM (MAIN) BGM  
48. RAYSTORM (MAIN) BGM  
49. RAYSTORM (MAIN) BGM  
50. RAYSTORM (MAIN) BGM  
51. RAYSTORM (MAIN) BGM  
52. RAYSTORM (MAIN) BGM  
53. RAYSTORM (MAIN) BGM  
54. RAYSTORM (MAIN) BGM  
55. RAYSTORM (MAIN) BGM  
56. RAYSTORM (MAIN) BGM  
57. RAYSTORM (MAIN) BGM  
58. RAYSTORM (MAIN) BGM  
59. RAYSTORM (MAIN) BGM  
60. RAYSTORM (MAIN) BGM  
61. RAYSTORM (MAIN) BGM  
62. RAYSTORM (MAIN) BGM  
63. RAYSTORM (MAIN) BGM  
64. RAYSTORM (MAIN) BGM  
65. RAYSTORM (MAIN) BGM  
66. RAYSTORM (MAIN) BGM  
67. RAYSTORM (MAIN) BGM  
68. RAYSTORM (MAIN) BGM  
69. RAYSTORM (MAIN) BGM  
70. RAYSTORM (MAIN) BGM  
71. RAYSTORM (MAIN) BGM  
72. RAYSTORM (MAIN) BGM  
73. RAYSTORM (MAIN) BGM  
74. RAYSTORM (MAIN) BGM  
75. RAYSTORM (MAIN) BGM  
76. RAYSTORM (MAIN) BGM  
77. RAYSTORM (MAIN) BGM  
78. RAYSTORM (MAIN) BGM  
79. RAYSTORM (MAIN) BGM  
80. RAYSTORM (MAIN) BGM  
81. RAYSTORM (MAIN) BGM  
82. RAYSTORM (MAIN) BGM  
83. RAYSTORM (MAIN) BGM  
84. RAYSTORM (MAIN) BGM  
85. RAYSTORM (MAIN) BGM  
86. RAYSTORM (MAIN) BGM  
87. RAYSTORM (MAIN) BGM  
88. RAYSTORM (MAIN) BGM  
89. RAYSTORM (MAIN) BGM  
90. RAYSTORM (MAIN) BGM  
91. RAYSTORM (MAIN) BGM  
92. RAYSTORM (MAIN) BGM  
93. RAYSTORM (MAIN) BGM  
94. RAYSTORM (MAIN) BGM  
95. RAYSTORM (MAIN) BGM  
96. RAYSTORM (MAIN) BGM  
97. RAYSTORM (MAIN) BGM  
98. RAYSTORM (MAIN) BGM  
99. RAYSTORM (MAIN) BGM  
100. RAYSTORM (MAIN) BGM



\_\_\_\_\_



RAYSTORM  
MOOK 読者プレゼント

爆

4

## GAMEST VIDEO

「レイストーム」

※商品の発送は、発売後になります。

# TAITON™

レイストーム  
Tシャツ

NOW  
PRINTING

1

2

店頭ポスター

署开名

新平

レイストームCD+  
サイキックフォースCD

3

54

5

プレイストーム  
ゲーム基板+  
コントロール  
ボックス

## 應募要項

6

プレイステーション版「レイストーム」

※賞品の発送は、発売後になります。

52

綴じ込み集書にアンケートの回答と希望の賞品番号を記入のうえ、下記住所まで返送してください。当選発表はゲームスト本誌にて行います。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26  
株式会社 新声社 ゲームスト編集部

※なお、賞品によっては、発送に時間がかかるものもあります。

締め切り：96年12月14日





ZUNTATA 1年ぶりの  
Newアルバムリリース。

レイストーム

ゲームストーム  
第3巻

平成8年11月14日発行  
第3巻第34号通巻53号

発行人/加藤 博 編集人/加藤己代子  
発行/株式会社 新井社 T 01 東京都千代田区豊田神保町1-26  
TEL 03-3293-9321

定価 1,480円  
(本体1,437円)

※ZUNTATAレーベル今後続々リリース予定。乞うご期待!※

本気度100%

'96.10.11  
in Store

'96.10.11  
in Store

2大ゲーム完全CD化!!



アーケード・サウンドトラック 価格2,900円(税込) <ZTTL-0001>



価格2,900円(税込) <ZTTL-0002>

もうひとつのレイストームが、感動する……!

サイキックのパワーに、雷をなにしてきかふ……!

噂の対戦アクションゲーム、特選のアルバム化! [アーケード版オリジナルサウンド、  
横見雅博氏(コカコーラ、HONDA等のCM音楽で活躍)によるボーカル収録]  
さらにZUNTATAから飛び出した"最悪悪魔のユニット" J.A.M. による  
危ないアレンジとファン垂涎のS・E・&VOICE集も未使用音源でプラス

次世代シューティング・サウンドがついにZUNTATAレーベルから登場!  
前作「レイフォース」から引き続きTAMAYO (ZUNTATA) 作曲による  
オリジナルBGM全曲収録の他、肥島邦明氏 (CX系「NIGHT HEAD」、音楽)  
によるアレンジバージョンやオーケストラによるシンフォニックバージョンも追加。

☆アルバムジャケットは只今、制作中!!

株式会社 タイトー

〒102 東京都千代田区千代田2-5-3 ©TAITO CORP.1996



TAITO SOUND TEAM  
"ZUNTATA"

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATAホームページ」へ  
GET ACCESS!! TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

ZUNTATAレーベル、及び、アルバムに関するお問い合わせは TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608 (株) タイトー 営業部 営業推進課まで

